すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌

平成16年3月1日発行（毎月1回1日発行）
第5巻 第3号 通巻第46号

eb! enterbrain

月刊アルカディア
3月号

ARCADIA

COIN OP'ED
VIDEOGAME
MAGAZINE



ついに開幕!
闘劇2004予選リポート

サムライスピリッツ零SPECIAL
サムライスピリッツゼロ
ドラゴンクロニクル
アウトラン2
バトルギア3 Tuned
メタルスラッグ5
機動戦士Zガンダム
エゥーゴvs.ティターンズ

特別付録:
B2判『SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS』
"あきまん"描き下ろしポスター

ザ・ランブルフィッシュ
ゾイドインフィニティ

2004年"びっくり"KONAMI戦略
～"Be Creative"のスローガンが目指すモノ～

GUILTY GEAR ISUKA
THE KING OF FIGHTERS 2003

2004 No.046
3
650 yen
MARCH

の真骨頂だ!!





Chihiro

ますます充実の MJ.NET™

「MJ.NET認定雀士」に関するページなどを新たに追加、
MJ.NETオリジナルゲーム「サイコロ街」もリニューアル!!
プロ雀士の情報も見れるなど、コンテンツが更に充実!!

MJ.NETへのアクセス方法 ※MJ2には順次対応!

■i-mode [i-Menu]→[メニューリスト]→[ゲーム]→[ゲーム1]→[テーブルゲーム]→[麻雀セガ MJ.NET]

■ボーダフォンライブ! [ボーダフォンウェブ]→[メニューリスト]→[ケータイゲーム]→[ウェブゲーム/シミュレーション・育成]→[麻雀セガMJ.NET]

■PC http://www.sega-am2.co.jp/mjnet-pc/

より新しくなったゲームシステム!!

- ●プロ雀士の参戦!
- ●MJ.NET認定雀士の誕生!
- ●便利な機能満載! 臨場感も大幅アップ!
- ●イベント数 大幅アップ!
- ●新段位システム!
- ●新キャラクター、新アイテム大幅アップ!

MJからのデータ引継ぎももちろんOK!

麻雀の上達にも役立つ便利なプレイヤーアシスト機能導入!!

これぞ四人打ち麻雀

セガネットワーク対戦麻雀 MJ2™



より直接的・感覚的に進化したインターフェイス!!

従来のボタン操作はモチロン、MJ2では麻雀の臨場感をそのまま伝える**タッチパネルでプレイできる**ようになった! また、**迫力のライブモニタ**ではプロ雀士、MJ.NET認定雀士達の熱い対局などを**実況中継**し、より本物に近い迫力が楽しめる。もちろん**MJカードを使った前作からの引継ぎや、パスワードによるお試し継続プレイもできるぞ。**

SEGA® 株式会社セガ
セガAMユーザーサポートe-mail: AMusersupport@soj.sega.co.jp

セガのインターネット・ホームページ「SEGAオフィシャルウェブサイト」 最新アミューズメント情報をご紹介。 SEGA OFFICIAL WEB SITE http://sega.jp/

ここに記載されている製品の内容は、予告なしに変更される場合もございますので、ご了承下さい。


SNK
PLAYMORE
NEO GEO
家庭用ロムカセット
今、新たな闘いの扉が開く。
THE KING OF FIGHTERS 2003 TM
© SNK PLAYMORE
「ザ・キング・オブ・ファイターズ2003」、家庭用ネオジオに登場!!
アーケードで人気沸騰中のシリーズ最新作が、いよいよ家庭用ネオジオに！
マルチシフトやタクティカルリーダーシステムにより、
さらに熱くスピーディーになった新生3on3バトルを存分に堪能せよ！！
3月11日
発売予定
ネオジオロムカセット
価格39,800円(税別)
◆「ザ・キング・オブ・ファイターズ」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。
◆画面は開発中のものです。◆改良の為、予告なく仕様を変更する場合があります。あらかじめご了承ください。
WINNER
永遠に見上げ続けろ！
あの月と俺とをな！
「メタルスラッグ5」、家庭用ネオジオで作戦開始!!
謎の組織に盗まれたメタルスラッグの機密を奪還すべく、
おなじみマルコ、ターマ、エリ、フィオの4人が共同作戦を展開する！
シリーズ最新作「メタルスラッグ5」、家庭用ネオジオに登場!!
ネオジオロムカセット
価格39,800円(税別)
2月19日
発売予定
METAL SLUG 5 TM
©SNK PLAYMORE 2003 ◆「メタルスラッグ」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。◆画面は開発中のものです。◆改良の為、予告なく仕様を変更する場合があります。あらかじめご了承ください。
◆NEOGEOは株式会社SNKプレイモアの登録商標です。


SNK PLAYMORE
PlayStation 2
殺し合いが絶えぬだけだ。俺の周りではな。
Not a Match.Struggle!!
潰すか、潰されるか・・・・道は、ただ一つ。
SVC CHAOS
SNK VS. CAPCOM
CERO 12 12才以上対象
格闘巨編「SVCカオス」、"プレイステーション2"に登場!
SNKキャラとカプコンキャラが、自らの存亡をかけて火花を散らす!真の最強を決める1on1バトルに、闘争本能全開で挑め!!
プレイステーション2専用ソフト『SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS』 NOW ON SALE ／価格6,800円(税別)
※画面は開発中のものです。※ソフトの仕様などは改良のため予告なく変更する場合があります。
©SNK PLAYMORE 2003 ©CAPCOM CO.,LTD. 2003 ALL RIGHTS RESERVED. ※「SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS」は、一部株式会社カプコンの許諾を受けて、株式会社SNKプレイモアが開発・販売するものです。※「SNK」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。※「CAPCOM」は株式会社カプコンの登録商標です。
vodafone
Vodafone live!
※5xシリーズ対応です。
現在配信中!! アクセス方法は
(ケータイゲーム→ゲームアプリ→アクション・シューティング→アクション)
METAL SLUGを携帯で遊ぼう!
METAL SLUG
1996年4月19日 アーケード版「メタルスラッグ」記念すべき第1作目発売から57年・・・
2Dアクションシューティング・ゲームの名作を携帯電話で再現!
※Vodafone、Vodafone live!およびスピーチマークデバイスは、Vodafone Group Plcの登録商標または商標です。 ※画面は開発中のものです。
©SNK PLAYMORE ※「メタルスラッグ」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。
株式会社 SNKプレイモア 〒564-0051 大阪府吹田市豊津町14番12号 www.snkplaymore.co.jp
"PS"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。


2004年 3月発売予定
3人麻雀
大富豪
リバーシ
NET@SELECT
サラリーマン
金太郎
AW-NET 対応
ネットセレクト サラリーマン金太郎
■テーブルゲーム■ ©Sammy ©本宮ひろ志／集英社／CIA
ATOMISWAVE
AW-NET™
http://www.awnet.jp
今、そして、これからも・・・
2003年、サミーはアーケード用プラットホーム「アトミスウェイブ」を本格始動。
続いて、アーケードオンライン「AW-NET」をスタートさせました。
2004年、サミーはますます多くの新しい遊びをカタチにしていきます。
THE FIGHT FOR SURVIVAL
生死をかけた華麗なる闘い
集う格闘家は皆"闘魚"そう呼ばれた。
ARC SYSTEM WORKS
AW-NET 対応
ギルティギア イスカ
■対戦格闘 ■好評稼動中 ©Sammy / ARC SYSTEM WORKS Co.,Ltd.
IGS
新・三国戦紀 七星転生
■格闘アクション ■好評稼動中 ©Sammy / IGS CO., LTD.
総合エンタテインメント企業 サミー株式会社
〒170-8436 東京都豊島区東池袋2-23-2 http://www.sammy.co.jp
※ゲーム画面は開発中のものです。※ソフトの仕様及びデザインは、改良の為予告なく変更する場合があります。予めご了承ください。
ATOMISWAVE はサミーが開発したアーケード用新プラットフォームです。

Sammy



全国テーブルゲーム王決定だあああ！

●３つのゲームで全国対戦できる！！
●ネットセレクト専用筐体で楽々プレイ！
●AW-NET対応で全国ランクをチェック！

ネットセレクト専用筐体
※コーナー看板も付属しています。

Now and Future



Dimps DIGITAL INNOVATOR

ザ・ランブルフィッシュ

■対戦格闘■©Sammy ©Dimps 2004

2004年 3月発売予定

2004 NEW YEAR!!

2004年はキミたちの出番! 4月入学生ただいま願書受付中!!

PLAYER ▶▶ GAME CREATOR

10年の実績があるから、出来ることがある。

現場を学ぶ
●共同制作
1年前期でゲーム作品を制作



現場を教える
●プロ講師
100%プロのクリエイターによる授業



現場で実践
●ワークショップ
ゲーム会社で実際の制作を体験



現場と結ぶ
●就職指導
完全個別制による細かな就職指導



ゲーム・アニメーション・CG業界への確実な就職!!

就職先一覧
アトリエ・ドゥーブル／アリカ／アルゼ／オーバーワークス／ガイナックス
カプコン／ゲームアーツ／ゲームフリーク／コナミ／ジニアス・ソノリティ
スクウェア・エニックス／セガ／ソニー・コンピュータエンタテインメント
トライエース／ドワンゴ／ナムコ／ハドソン／フロム・ソフトウェア
プロダクションIG／ユークス　ほか多数（敬称等略）



「ファミ通スク～ル.net」でも学院情報を公開中! 見てね! ▶ http://www.famitsu.com/ad/school

ここが、ゲームクリエイターへの第一歩!

体験入学説明会

★授業を体験できる!
★入学に関する様々な相談もOK!
●受付12:30～ ●開催13:00～17:00（予定）
●参加無料 ●高校生以上

東京校 2/14㊏・28㊏ 大阪校 2/15㊐・29㊐

ゲームクリエイターになる夢を実現する

3つの専門コース!

●**ゲームプログラムコース**
確かなプログラミングの技術指導で、
キミをゲーム業界へ導きます!

●**ゲームグラフィックコース**
ゲームの"顔"になる、
2D&3Dのグラフィック技術を教えます!

●**ゲーム企画コース**（東京校のみ）
少数精鋭の徹底指導で、
ゲームプランナー&デザイナーを育てます!

未来のゲームクリエイターを目指す皆さんのために、**さまざまな制度**をご用意しています!

新聞奨学生制度	学費から生活費まで、全てを独力で切り拓きたい方のために
学生社員制度	自立した学生生活を望む方のために
国民生活金融公庫認定校	安心して利用できる国の教育ローン

★信頼できる学生寮やアパート・マンションのご紹介もしています!
※上記各制度は定員枠の都合などでご利用できない場合もあります。

詳しくは入学案内をご覧ください。送料含め全て無料でお届け致します!
下記フリーコール、HPまでお気軽にお問合せ、お申し込み下さい!


▲東京校


▲大阪校

多くの夢をかなえて、創立10周年!

10th ANNIVERSARY

アミューズメントメディア総合学院 東京校 大阪校

■ゲームクリエイター学科■

●キャラクターデザイン学科（2004年新設〈東京校のみ〉） ●アニメーション学科
●声優タレント学科（夜間・日曜コース併設〈東京校のみ〉） ●コミック学科 ●ノベルス学科

全てのお問い合わせ、お申し込みは下記フリーコールまで!
東京校 フリーコール 0120-41-4600 大阪校 フリーコール 0120-41-4648

情報満載、資料請求や体験説明会の申し込みもできる学院のホームページはこちら!
http://www.amgakuin.co.jp/

官製ハガキまたはFAXでの資料請求は住所、氏名、年齢、学校名（職業）・学年、電話番号、志望校（東京・大阪）、志望学科、雑誌名を明記の上、右記東京校へ（FAX.03-3406-5070／24時間受付）。

［東京校］〒150-0011 東京都渋谷区東2-29-8 TEL.03-3406-5050 FAX.03-3406-5070　［大阪校］〒532-0011 大阪市淀川区西中島3-12-19 TEL.06-6885-6010 FAX.06-6885-6049

▶資料請求はお近くのローソンにある Loppi からでも直接お申し込みできます。（一切無料） LAWSON



クイズマジックアカデミー

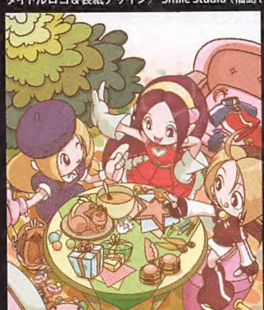
現在までに、クイズというジャンルのタイトルは数多く発売されてきた。クイズという分かりやすいシステム、そして簡単な操作系など、幅広いユーザーに愛されているジャンルだ。しかし、問題数の限界という一番大きな壁があり、なかなかそれに対する打開策が見出されないままでいた。そこで2003年8月、クイズゲームとしては初のオンライン対戦やネットワーク経由での問題配信という、クイズゲームのウィークポイントをカバーした『クイズマジックアカデミー』が発売された。タッチパネルでの直感的な操作や、e-AMUSEMENTを利用した白熱のオンライン対戦は、プレイヤーを飽きさせない作りになっている。その『クイズマジックアカデミー』が、年末にバージョンアップを実施。はたしてどのようなバージョンアップが施されているのだろうか……。

SERIALIZATION

AD LIST

GAME LIST

表紙イラスト
『THE KING OF FIGHTERS 2003』
Illustration by FALCOON
© SNK PLAYMORE
タイトルロゴ＆表紙デザイン／Smile Studio（福島トオル）



3
March 2004
CONTENTS

COIN OP'ED VIDEO GAME MAGAZINE
ARCADIA
すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌

特別付録
『SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS』
Illustration by あきまん
© SNK PLAYMORE 2003 © CAPCOM CO.,LTD.2003 ALL RIGHTS RESERVED.



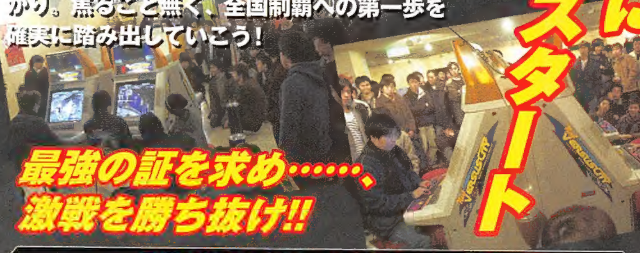
発行所／株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
03-5433-7850（営業部）03-5433-7156（編集部） http://www.arcadiamagazine.com/

闘劇 SUPER BATTLE OPERA

THE 2nd ARCADIA CUP TOURNAMENT

ついに予選スタート

決戦の舞台・ディファ有明への切符をかけた激しい闘いが、全国各地で幕を開けた。
既に予選に参加して負けてしまったプレイヤーも居るだろうが、予選はまだ始まったばかり。焦ること無く、全国制覇への第一歩を確実に踏み出していこう！



最強の証を求め……、激戦を勝ち抜け!!

闘劇2004予選通過者リスト(2004年1月18日現在)

団体戦

タイトル	チーム名	リングネーム(使用キャラ名)	通過店舗(通過日)
ギルティギアイグゼクス #RELOAD	悪魔超人腹黒 腹筋3000万パワーズ	ヨウ(エディ) LOX(紗夢) AKD(スレイヤー)	福岡県・遊道楽一番街1号店(1/18)
カプコン VS. SNK 2	Teacher's schoool!	かみぃで(A 京、庵、響) ナカニシ(C ガイル、キャミィ、サガット) R.F(A さくら、ベガ、ブランカ)	岡山県・アミパラ ウェルカム店(1/10)
	世界初！日本発！	トガワ(N 庵、ケン、サガット) JOE(A 京、ベガ、ブランカ) にっと(K ギース、キャミィ、サガット)	千葉県・ゲームビンゴ(1/18)
ストリートファイターIII 3rd STRIKE	BM(二郎)～新宿・神田・上尾～	Y・S・B(ヒューゴー) 杉山(ネクロ) サワグチ(ユン)	新潟県・ゲームセンターGLAD(1/3)
	強い、強すぎる、ガハッ!!	ツムーン(レミー) RED(いぶき) S(ユン)	愛知県・GAME COLLEGE(1/10)
	行列のできるTHE!!!麺屋!!!	バイト コクジン(ダッドリー) 店員 雪男(豪鬼) 店長 平井(ケン)	福井県・セガワールド舞屋(1/11)
	すだちまずい	山本(ヒューゴー) 会長派(アレックス) かーとまん(ケン)	徳島県・エンゼルランド 徳大工前店(1/17)
	KRD	クロダ(Q) 藤原(ダッドリー) ジョージア(リュウ)	福島県・ネバーランド(1/18)
	ゲームインナハII	MMM(リュウ) 周(ダッドリー) DED(ケン)	沖縄県・ゲームインナハII(1/18)

個人戦

タイトル	リングネーム(使用キャラ名)	通過店舗(通過日)
ザ・キング・オブ・ファイターズ 2003	ちろ	長崎県・プラボ浦上店(1/4)
	大御所	千葉県・アミューズメントエース津田沼(1/11)
	書記	神奈川県・ゲームプラザ ニューヨーク大船(1/11)
	ジャイアン・腐れ外道	愛知県・おもしろランドAHAHA(1/11)
	クソゲー@亀甲	大阪府・チャレンジャー 関大前店(1/11)
	キャベツ	東京都・セガ河辺(1/12)
	極限堂	茨城県・桜の牧アミューズパーク(1/17)
	R.F	京都府・スーパーヒーロー山科(1/17)
	高橋	栃木県・シーサイドリゾートアミューズメントパーク(1/18)
	N	滋賀県アミューズメントスペース ガオラ(1/18)
	大砂塵	香川県・MAXPLAZA善通寺(1/18)
サムライスピリッツゼロ	utero	京都府・スターダスト(1/5)
	生めそ	千葉県・ゲームチャリオット 辰巳店(1/11)
	富田	大阪府・チャレンジャー ガムガム店(1/11)
	ヨウ	福岡県・タイトーステーション天神(1/11)
	クロダ	千葉県・プレイランドドラゴン 市川店(1/17)
	神無月みちる	岐阜県・ゲームハウス アリババ(1/17)
	ナデシコ	栃木県・インターパーク+1(1/18)
	ガキ	千葉県・ゲームチャリオット 五井店(1/18)
	塩澤	神奈川県・POWER STICK(1/18)
	DRN-ダラン-	愛知県・GAME COLLEGE II(1/18)
鉄拳4	マツモト(カズヤ)	大阪府・ゲームDINO 阪急茨木店(1/4)
	外道参上(クリスティ)	大阪府・ゲームDINO 阪急茨木店(1/4)
	蒼天(吉光)	茨城県・桜の牧アミューズパーク(1/10)
	垂れ乳巌竜(シャオユウ)	茨城県・桜の牧アミューズパーク(1/10)
	ハッコウタ(マードック)	滋賀県・AS24(1/17)
	えむお(平八)	滋賀県・AS24(1/17)
ヴァンパイアセイヴァー	ほえ(ジェダ)	千葉県・アミューズメントアルティメット(1/11)
	コショー(バレッタ)	千葉県・アミューズメントアルティメット(1/11)
	タカハシ(ガロン)	岐阜県・ゲームサファリ 穂積店(1/11)
	マスオさん(サスカッチ)	岐阜県・ゲームサファリ 穂積店(1/11)
	ヤマカワ(ザベル)	福岡県・タイトーステーション天神(1/12)
	るどるふ(デミトリ)	福岡県・タイトーステーション天神(1/12)

予選店舗スケジュール変更のお知らせ

●KOF2003：日程変更　ファンタジーパーク(栃木)　2/15→3/7に変更
●GGXX#RELOAD：予選店舗変更／日程変更は無し
タカラ島プラーカ店(新潟)→アミューズメントパーク タカラ島 古町店(新潟)に変更
●VF4EVO：エリアブロック変更／日程変更は無し
セガワールドアルカス(東京)　11ブロック→14ブロックに変更
新宿スポーツランド中央口(東京)　12ブロック→13ブロックに変更
※この変更により「セガワールドアルカス」の地区決勝は「ビートライブ」、「新宿スポーツランド中央口」の地区決勝は、「ハイテクランドセガ渋谷」にて各々行なうことになります。

【大会概要】
名　称：「闘劇-SUPER BATTLE OPERA-THE 2nd ARCADIA CUP TOURNAMENT」(略称「闘劇2004」)
主　催：株式会社エンターブレイン アルカディア編集部
運　営：闘劇事務局／株式会社アクアルージュ
予　選：2004年1月3日～3月28日にかけて全国各地のロケーションにて開催
本　選：2004年5月3日～5日 全国決勝大会をディファ有明にて開催

【協　力】
ビートライブ(山岸 勇)
ゲームニュートン(松田 泰明)
アミューズメントポピー(具志堅 裕人)
チャレンジャーガムガム店(松井 力)
プレイマックス新宿店(佐野 和弘)
アミューズメントエース津田沼店(峯木 良広)

【お問い合わせ先およびお申し込み先】
闘劇事務局(株式会社アクアルージュ内)
電　話：03-3945-3587
(土日祝祭日を除く10時～17時)
オフィシャルHP：http://www.tougeki.com/
お問い合わせメールアドレス：info@tougeki.com



1月11日(日) アミューズメントエース津田沼

連覇へ向けて好スタート

関東地区初の『KOF 2003』予選が、アミューズメントエース津田沼で行なわれた。参加者が60名を越えるこの激戦地を制したのは、第一回『闘劇』もこの店舗で予選を通過した覇者「大御所」。

前評判で最強キャラと名高いデュオロン無しでは予選通過は厳しいといわれていたが、「大御所」のチームはデュオロン無しの大門、クラーク、ジョンというこだわりの構成。

準決勝戦では『GGXX#RELOAD』との2冠を狙う「ネモ」の大門、デュオロン、庵というチームに苦戦を強いられる。序盤でデュオロンにクラークを倒され、そのままデュオロンを捕らえ切れないまま時間は15秒を切る。この逆境でも諦めない「大御所」は第一回『闘劇』をほうふつとさせる投げのラッシュを見せて逆転。タイムオーバーで勝利し、その勢いのまま優勝した。

大会ではデュオロンを中心としたチームが多かったが、ベスト4まで勝ち上がった「イッテヨシ」は雛子、アテナ、キングという構成。優勝した「大御所」もデュオロンが入っていない。まだまだチーム構成は考える余地がありそうだ。



「大御所」

・闘劇2004で気になるプレイヤーは？
書記、カズヤ、極限堂、真田
・本戦までの課題は何ですか？
色んなネタが多いので研究したいです。
・これから勝ち抜いてくるプレイヤーに一言
デュオロン使ってください
大門もオススメです



最後まで試合を諦めなかった「大御所」が大門の爆発力を活かし、大逆転した。



「ネモの恩返し」

ネモ 写真左
kaqn 写真中央
芋 写真右

・闘劇2004で気になるプレイヤーは?
ウメハラチーム(ネモ)
北辰、ゆきのせチーム(kaqn)
ウメハラチーム(芋)

・本戦までの課題は何ですか?
ウメハラ対策(ネモ)
コンボミスを無くす。せめて減らしたい(kaqn)
もっとギルティをやり込む(芋)

・これから勝ち抜いてくるプレイヤーに一言
俺らに勝てるチームがあったら見てみたいですね


ザッパを使いこなす「芋」が【消しゴム達】の勢いを止め、チームを決勝へ導いた。





1月10日(土) アミュージアム市原

激戦の千葉エリア!

関東で初の予選となったアミュージアム市原には関東の強豪が集結。『激闘劇場』で活躍した【なにやってんだコイツ～!?】(鷹／さとQ／おくま)、2D格闘ゲーム神を擁する【消しゴム達】(ウメハラ／マゴ／金デヴ)などが集まる中、最も注目されていたのは覇者【バベルフィッシュたんハァハァ】のメンバー。

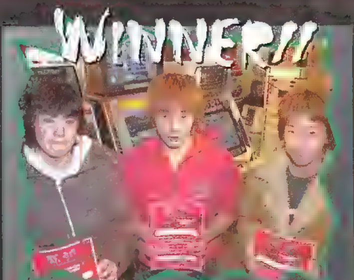
準決勝では【ちいちゃんはサイコパス!】(北辰／DIEちゃん／T.S)と「ザキヤマ」を欠いての出場の【ファイティングネモ?】(ゆきのせ／奇行子)が対決。「ゆきのせ」が粘りを見せ、大将「北辰」を引きずり出すが、俺とキルマシーン中に出した●+Sにアモルファスを合わされ勝負あり。もう一つの準決勝は【ネモの恩返し】(ネモ／kaqn／芋)対【消しゴム達】。物怖じしない「マゴ」のロボカイが「ネモ」を倒し流れが傾き掛けたが、これを止めたのはザッパの[illegible]「芋」。巧みに霊魂をため、ラオウを憑依。ラストエトカイ絡みの連続技で一気に「マゴ」、「金テヴ」を倒す。大将「ウメハラ」戦では、得意の犬が憑依しまくる。犬との連係で相手が跳んだところに空中投げをしっかりと決めて3タテ。

決勝では先鋒「kaqn」が連続技をミスしつつも立ち回りでカバーし3タテ。エリア決勝への切符を手にした。エリア反則ともいえるこのチームの快進撃はまだまだ続く!?


ここぞというときは立ち5Kからの連続技を決めていた。プレッシャーの掛け方が光る。


大会中、通常投げフォースロマキャンからの連続技を多用していた「kaqn」だが……


メンバーがそろっていないチームも多かった。これからの巻き返しに期待したい。



「ショウゴ口臭えぞ」

こえど 写真左
板Z 写真中央
マー坊 写真右

・闘劇2004で気になるプレイヤーは?
阿修羅

・本戦までの課題は何ですか?
1Fで©離せ

・これから勝ち抜いてくるプレイヤーに一言
みなみは洗っていない犬の臭いがするよ♪


参加者の中には2D格闘ゲームで活躍するプレイヤーも数多く居たぞ。





1月17日(土) 池袋カーニバル

"格闘王"対"老師"!!

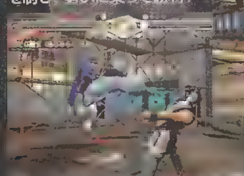
普段から池袋周辺の強豪が集う池袋カーニバルプラザでは、第11地区の予選が行なわれた。しかしこの地区では【Virtua[illegible]n】(ヌキ／大須晶／ちびまる)という超強力チームが予選突破済み。そのためエリア決勝での直接対決を避けたのか、有名プレイヤーの参加は少なく、地元プレイヤーが中心となった。

その中で、勇猛果敢にエリア大会への切符を取りにきたのは、ベテラン二人に若き"格闘王"「ヒデオ」を加えた【格闘お豆】(ヒデオ／青バイ／PKアキラ)。そして、シュン最強の男"老師"「板Z」擁する地元の強豪チーム【ショウゴ口臭えぞ】(こえど／板Z／マー坊)だ。事実上の決勝戦ともいえる直接対決は、2回戦で早くも実現することになる。

展開は早かった。【格闘お豆】先鋒の「青バイ」が「こえど」「マー坊」を早々に退け、一気に"老師"を引きずり出す。追い込まれる老師だが、持ち前の勝負強さを発揮。「青バイ」をあっ[illegible]で下すと、「ヒデオ」、「PKアキラ」[illegible]1、3-1で危なげ無く勝利。ベテラン以上に落ち着いたプレイでチームを勝利に導いた。

残りの試合は"老師"の手をわずらわせること無く「こえど」、「マー坊」の二人だけで優勝まで一直線。結局6試合で18勝4敗という圧倒的な強さでの予選突破であった。エリア決勝で待ち受けるバーチャ神を倒せるか!?

「PKアキラ」戦では[illegible]の単飛跳蹴(K+G)で1ラウンドを制し、勢いに乗って勝利!




「青バイ」はしつこい後蹴連腿(⇧KK)に惑わされるなど終始後手に回って敗北……


巧みに間合いを調整する"老師"の前に、"格闘王"のパワーは封殺されてしまった。



「世界初！日本発！」

トガワ 写真左
JOE 写真中央
にっと 写真右

・闘劇2004で気になるプレイヤーは?
トガワ(JOE)
JOE(にっと)
にっと(トガワ)

・本戦までの課題は何ですか?
前キャン練習してきます(JOE)
カプエスをもっと勉強する(にっと)
にっと、JOEのモア出現率(トガワ)

・これから勝ち抜いてくるプレイヤーに一言
勝ちたいならAグルーヴはやめておきなさい

CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001

1月18日(日) ゲームビンゴ



関東でわずか三つの「カプエス2」本戦出場の切符。その1枚目を争う予選がゲームビンゴで行なわれた。グルーヴはAばかりになると思われたがC、A、N、Kがバランスよく使われていた。

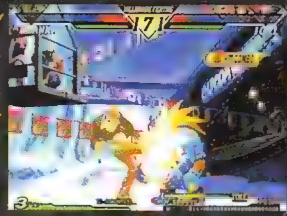
注目の【ほっとで！（仮）】（ヌキ／井上）は「ときど」を欠いて【世界初！日本発！】（トガワ／JOE／にっと）と対戦。

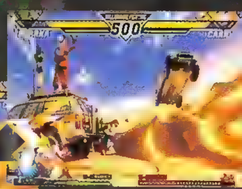
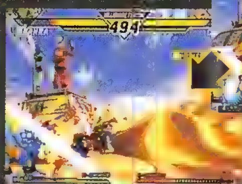
「にっと」ギースがデッドリーレイブ絡みの連続技で一気に「ヌキ」を葬り、「井上」には高度な読みでしゃがみ中Ⓚに下段当て身投げを合わせて勝利。第1回【闘劇】での雪辱をここで晴らしたといえる。

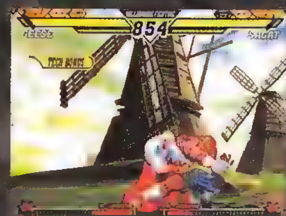
この激戦を決勝まで勝ち上がってきたのは、準決勝で【未定（タ／志郎／ウメハラ）】を倒した【中卒DQNトリオ】（マゴ／金デヴ／三親孝行）と、（アール／十字／伊予）を倒した【世界初！日本発！】。

接戦の末、「リロイ」を倒した「マゴ」だったが、最後に残っている「にっと」ギースの中段当て身投げが再度冴えて敗退、「金デヴ」が引きずり出される。【中卒DQNトリオ】は大将。

Kグルーヴには有利なAグルーヴで勝ちたい「金デヴ」だったが、先鋒のさくらは、桜花脚の着地にデッドリーレイブを合わされてK.O.。ベガで巻き返しを図るものの、「にっと」キャミィの絶妙な投げと打撃（キャノンスパイク）の二択で大幅に体力を奪われ、敗退。生粋のKグルーヴ使いがチームを本戦出場へ導いた。


意外に多かったNグルーヴ。使い手はMAX発動中の攻めの組み立てがうまかった。



キャノンスパイク。ガードされると危険だが、投げ抜け時に出る技やジャンプに強い。
「にっと」は有利になる技を当ててから一瞬歩いて投げを警戒させて


「ヌキ」戦では中段当て身投げ。「井上」戦では下段当て身投げを決めていた「にっと」。



「BM（二郎）〜新宿・上尾・神田〜」

杉山 写真左
サワグチ 写真中央
Y・S・B 写真右

・闘劇2004で気になるプレイヤーは?
ボスさん(杉山)
藤原さん(サワグチ)
ジマ(Y・S・B)

・本戦までの課題は何ですか?
苦手キャラと精神面の弱さの克服ですね

・これから勝ち抜いてくるプレイヤーに一言
大舞台で闘いたいので、頑張ってください!

STREET FIGHTER III 3rd STRIKE

1月3日(土) ゲームセンターGLAD

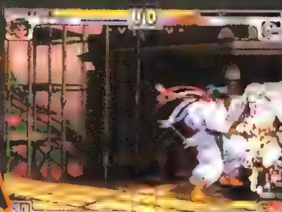


「ストⅢ3rd」開幕戦の地は新潟・ゲームセンターGLAD。1月3日という開催日ながら、遠征勢も駆け付け、激戦が繰り広げられた。

遠征勢は、単独で参加してきた【じもとみん】（井上）や【町田残党】（エロ教師）、カプエス2勢＋1【アナリスト】（マゴ／コント／443）、クーペレーションカップで活躍した【BM（二郎）〜新宿・上尾・神田〜】（杉山／サワグチ／Y・S・B）など濃いメンバーがそろった。地元勢と遠征勢がぶつかるトーナメントを勝ち上がってきたのはすべて遠征勢。接戦が多かったが、要所で経験差が出たようだ。

決勝リーグでは、まず【じもとみん】と【BM（二郎）〜新宿・上尾・神田〜】が対決。「井上」が「サワグチ」（杉山）[illegible]を吊し喉輪[illegible]のスタイルで倒し、大将「Y・S・B」を引きずり[illegible]。「Y・S・B」がしゃがみ中Ⓚを軸にけん制で押[illegible]が、「井上」がグラップディフェンスを誘い、暴れ土佐波砕きを決めて流れを変えて先取。追い詰められた「Y・S・B」だったが、攻めてくるところを冷静に小技で止める→ムーンサルトプレスで投げる、という連係を決めまくり逆転した。

【アナリスト】対【BM（二郎）〜新宿・上尾・神田〜】は「サワグチ」が爆発。徹底してSAゲージをため、幻影陣で【アナリスト】を封殺し、見事本戦出場の切符を手にした。


特に目立っていたキャラはまこと。次いでユン、ネクロの活躍が目立った。



そこからムーンサルトプレスを狙う。高い対応力があるからこそできるテクニックだ。
無理に攻めずに相手の連係にしゃがみ弱Ⓚなどで割り込んでから……


【BM〜】の職人技を本戦でも活かし、クーペレーションカップ以上の活躍を期待したい。



「富田」

- 闘劇2004で気になるプレイヤーは？
  ジョニー
- 本戦までの課題は何ですか？
  全キャラの中段を見切る
- これから勝ち抜いてくるプレイヤーに一言
  サブキャラも必要

関西対決制しよう!?

チャレンジャーガムガムで行なわれた本大会は、蒲田を拠点とする関東勢の遠征で、早くも「関東対関西」の図式が繰り広げられた。地元では負けられない関西勢は、関西の強豪雲飛使い「ミニット」、「S[illegible]」などで名を馳せている「ドン・ばんちょ」、「カプエスPRO」全国大会優勝の「富田」など、そうそうたるメンバーが集まった。大会では関西勢が意地を見せ、決勝は「ドン・ばんちょ」対「富田」の関西慶寅対決となった。決勝のプレッシャーの中、中撫子に弾き返しをうまく決めた「富田」が勝利し、本戦への切符を手にした。前評判通り、慶寅がその強さを発揮する結果となったが、相手を近寄らせないミナ、2回投げれば勝負をひっくり返せる骸羅など、一芸に秀でたキャラに苦戦しているところも見られた。一戦ごとにキャラの変更が効くことからも、やはり「サブキャラも必要」であることを感じさせられた。



跳び込みを合わせて背後を取る。この後は背後やられ限定の連続技で大ダメージ！

大会で見られた戦法。踏み込みからの選択に対して防御崩しを狙う相手に……



**1月11日(日)
チャレンジャー
ガムガム**



「垂れ乳巌竜」

- 闘劇2004で気になるプレイヤーは？
  ちび太
- 本戦までの課題は何ですか？
  モチベーションを下げないこと
- これから勝ち抜いてくるプレイヤーに一言
  俺に負けるために来てください

「蒼天」

- 闘劇2004で気になるプレイヤーは？
  アックスさん
- 本戦までの課題は何ですか？
  垂直ジャンプ
- これから勝ち抜いてくるプレイヤーに一言
  みんな吉光をもっと使ってください

[illegible]

桜の牧アミューズメントパークで行なわれた今回の予選は、現在日本で最もレベルの高いといわれる関東圏での初予選ということで、予想通り参加者たちはみな屈強な面々。「たいぞー」、「[illegible]ロ」、「ゼクス」といった実力者たちを抑え、結果は「蒼天」、「垂れ乳巌竜」の両者が出場権を見事獲得した。優勝候補筆頭といわれる「垂れ乳巌竜」を決勝で倒した「蒼天」には要注目だ。



「蒼天」、「垂れ乳巌竜」両者の壁際での攻防一体の立ち回りは必見だぞ！



**1月10日(土)
桜の牧アミューズ
パーク**



「コショー」

- 闘劇2004で気になるプレイヤーは？
  Kaji、Sako
- 本戦までの課題は何ですか？
  自分の力を100%出せるようにする
- これから勝ち抜いてくるプレイヤーに一言
  東京で待ってます

「ほえ」

- 闘劇2004で気になるプレイヤーは？
  Kajiくん、鼬たん、T2yaたん
- 本戦までの課題は何ですか？
  もっと対戦をする
- これから勝ち抜いてくるプレイヤーに一言
  有明で僕と握手!!

決勝の舞台目指して

「セイヴァー」の予選一発目はアミューズメントアルティメットで行なわれた。関東で最初の予選ということで、有力プレイヤーが多数参加し、激戦となった。「ヌキ汁」、「Kaji」など実力者も一回戦で負けてしまう[illegible]の中、本戦出場の切符を手にしたのは、「ほえ」と「コショー」。弱キャラといわれるジェダで通過した「ほえ」には本戦でも注目していきたい。



準決勝「地球」対「ほえ」。「地球」の浮きを確実に押し返した「ほえ」の勝利！



**1月11日(日)
アミューズメント
アルティメット**



いよいよ隠しキャラも登場！攻略特集第二弾!!

THE KING OF FIGHTERS 2003

稼動から一ヵ月半が過ぎ、対戦もカタチになってきた今日このごろ。今月は、充実のシステム解析と流行キャラ攻略（＆強キャラ対策）だ！



Impression
チームメイキングが楽し過ぎる本作。「交代攻撃からあの超必殺技を入れてフィニッシュ……」なんて妄想が止まない毎日ではないかな？ 今しか無いこの瞬間を、思い切り楽しもう！

ザ・キング・オブ・ファイターズ 2003
■メーカー：SNKプレイモア
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発 売 日：稼働中
■使用基板：

※記事中のコマンド表は、一部例外を除いてキャラクターが右を向いているときのものです。

緊急企画 ファイティングKOF コフ

KOFレボリューション2003！
真実が今ここで明かされる!!

毎年発売される「KOF」だが、その作品ごとに微妙な違いもある。ここでは、「KOF」に関する疑問を解明してみよう。謎に包まれた今年の「KOF」の真実を、一緒にファイティング！ 今月は板橋区・松田泰明君からのお便り。「毎年『KOF』を楽しんでいますが、今年の『KOF』はちょっと変更点が多くないですか？ ちょっとほど気になるところがあったのですが……」

それでは、それらの疑問に一つずつお答えしましょう！



今年の「KOF」は、ジャンプ攻撃からのコマンド投げが連続ヒットするようになった!!

この現象は実に6年振りの感動！ 昔からのプレーヤーは、感無量にはプレイできない!?

起き上がり必殺技って出ているの？

歴代のシリーズに比べ、出しにくい感のある起き上がり必殺技。それもそのはず、本作では必殺技のコマンド認識が「ボタンを押した瞬間だけ」となっている。押しっぱなしでは出ないので、確実に出すには修練を要するぞ。弱と強で性能が変わらない技なら弱強とボタンをずらし押しすると若干出しやすくなるだろう。また、超必殺技など入力受付けが長い技は、最後のレバーをしゃがみガードに入れてボタンを押せば安心だ。

起き上がり必殺技は控えるべし！



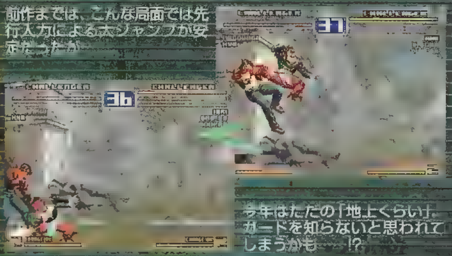
起き上がりの必殺技は、ボタン押しのみ入力を認識。毎回出すのは難しく、練習が必要だ。

しかし前／後転はわずかに先行入力が利く。自信が無ければこちらを使うのも手だ。

大ジャンプでの二択回避は？

最近のシリーズではメジャーな、先行入力大ジャンプを使った二択回避。あまりに簡単な回避方法であったせいか、本作ではできなくなっている。そのため、投げを回避する際はいちいち忙しいレバー操作をせず、スマートにジャンプから連続技を決めていくのが2003流の一流ファイターといえるだろう。妙な意識から先行入力大ジャンプを入力してしまい、地上ヒットから連続技を決められてしまってはむなしいぞ。

リバーサル大ジャンプは忘れろ！



前作までは、こんな局面では先行入力による大ジャンプが安定だったが

今年はただの「地上くらい」。ガードを知らないと思われてしまうかも……!?

カクカクしていればいいよね!?

ガードモーションを取った際、素早く上下のガードを切り替え続けることでガードモーション＝投げられない状態を持続させる動作「屈伸」。前作までは下段が弱めなキャラを苦しめたこの防御法だが、本作では削除されている。さらに本作では、立ち状態のガードポーズ（ガード硬直中は除く）からしゃがみガードに切り替える際、ガードポーズを取らない瞬間がある。守りを固める際は、読みを信じて固まっているのが賢明。

屈伸はするな!!



ガード硬直中ではないが、ガードポーズを取っている状態。ここでしゃがみガードすると

何と、一瞬ガードが解ける。もちろん打撃も投げも決められてしまうのでピンチである!!

KOF事典2003

一から始めるスーパーキャンセル

SYSTEM スーパーキャンセル



ダメージ源として重要なスーパーキャンセル。まずは表を見て練習だ！ 自分のキャラの対応技だけでなく、いろいろなキャラをチェックするのも面白いぞ。

Text：キャベツ

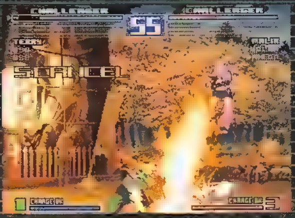
スーパーキャンセルってナニ？

スーパーキャンセルとは特定の必殺技をキャンセルして超必殺技（リーダー超必殺技）を出せるシステムのこと。

スーパーキャンセルするには、超必殺技の分とは別にもう一つパワーストックを消費する。つまり、超必殺技なら二つ、リーダー超必殺技なら三つといった具合だ。スーパーキャンセルを使うことによって、単純にダメージアップが望めたり、通常技→超必殺技に必殺技を挟むので、ヒット確認からの連続技が可能になったりと、非常に役立つ。

また、スーパーキャンセルに対応している技はキャラごとに決まってるので、下の表を参考にしてほしい。なお、空振りしたときはキャンセルできないので注意。

残念なのが、コマンドの重複によってキャンセルができない技が一部あるということ。例えばマキシマのバンカーバスター。弱攻撃→弱ダブルボンバーまで決め、ダブルボンバーの2段目に弱のバンカーバスターでキャンセルしようとすると……ブルドッグプレスが出てしまう。



テリーはパワーチャージをパワーストリームでキャンセルすると、パワーゲイザーが出る。

スーパーキャンセル対応技&連続ヒットする超必殺技

技名の後にあるカッコ内の解説：（端）は画面端限定でのみ連続ヒット、（×）はヒット数が少ない、（△）は、全段ヒットしないことを表します。

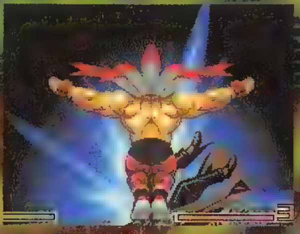
アッシュ	ニヴォース（1段目）	ブリュヴィオーズ、サン・キュロット	※1
	ヴァンデミエール（3段目）	テルミドール（×）、ヴリュヴィオーズ（×）、サン・キュロット	
デュオロン	捨己従竜（3段目）	秘伝・幻夢呪怨死魂、秘伝・幻夢怨霊壁（端・×）	
	死両個生斤	秘伝・幻夢呪怨死魂、秘伝・幻夢怨霊壁	
シェン・ウー	激拳	絶！激拳、虎豹連撃	
テリー	パワーチャージ（2段目）	パワーゲイザー、バスターウルフ	※2
ジョー	タイガーキック（1段目）	スクリューアッパー、爆裂ハリケーンタイガーカカト	※3
グリフォンマスク	ポセイドンウェイブ	ダイダロスアタック（△）	
リョウ	弱虎咆	無し	
	強虎咆	弱覇王翔吼拳、龍虎乱舞、天地覇煌拳	
	虎咆疾風拳（1段目）	弱覇王翔吼拳、龍虎乱舞、天地覇煌拳	
	弱虎咆疾風拳（2段目）	弱覇王翔吼拳、龍虎乱舞、天地覇煌拳	
	強虎咆疾風拳（2段目）	天地覇煌拳	
ロバート	弱龍斬翔（頂点付近）	無し	
	強龍斬翔（1段目）	弱龍虎乱舞	※4
	弱飛燕旋風脚（2段目）	飛燕龍神脚	※5
	弱飛燕旋風脚（3段目）	飛燕龍神脚（端）	※5
ユリ	強空牙（1段目）	芯！ちょうアッパー（端）、飛燕鳳凰脚、雷神 覇王翔吼拳	※6
	裏空牙（1段目）	芯！ちょうアッパー（端）	※7
キム	弱覇気脚	鳳凰脚	※8
	弱半月斬	鳳凰脚、鳳凰飛天脚、秘伝鳳凰脚	
	強飛燕斬（3段目）	鳳凰脚（端）、秘伝鳳凰脚（端）	
	弱三連撃（3発目の2段目）	鳳凰脚、秘伝鳳凰脚	※9
	強三連撃（3発目の2段目）	鳳凰脚、秘伝鳳凰脚	
	流星落（1段目）	鳳凰脚、秘伝鳳凰脚	
チャン	強鉄球粉砕撃	無し	
ジョン	強瀟月斬（5段目）	無し	
レオナ	弱グランドセイバー	V スラッシャーエアリアル	※10
	グライディングバスター	強V スラッシャー	※11
ラルフ	ガトリングアタック（1～2段目）	バリバリバルカンパンチ、馬乗りバルカンパンチ	
クラーク	無し		
牙刀	震牙	零牙、天龍烈牙	
	滑牙	龍牙（端）	
ビリー	水龍追撃棍（1～2段目）	大旋風、紅蓮殺棍	
	水龍追撃棍（3段目）	大旋風、紅蓮殺棍（△）	
山崎	サドマゾ	無し	※12
	裁きの匕首（一段目）	すべて	
キング	無し		
舞	強龍炎舞（1段目）	超必殺忍蜂、リーダー版超必殺忍蜂	
	強小夜千鳥	超必殺忍蜂（×）、陽炎の舞（端）、リーダー版超必殺忍蜂（×）	※13
マリー	弱ストレートスライサー	M・ツイスターローズ	※14
紅丸	反動三段蹴り（1段目）	すべて	
	真空片手駒（弱1～2段目、強1～5段目）	すべて	
	弱真空片手駒（3段目）	弱雷光拳（△）、強雷光拳、幻影ハリケーン（×）、リーダー版雷光拳（×）	
真吾	百拾四式・荒咬み 未完成	すべて	
	百拾五式・毒咬み 未完成	無し	※15
	弐百拾弐式・琴月 未完成（1段目）	すべて	
	真吾謹製 オレ式・紺研ぎ（1～2段目）	すべて	
大門	無し	――	
アテナ	弱サイコソード（1～3段目）	無し	
	強サイコソード（1～2段目）	シャイニングクリスタルビット、サイキック10	
	強サイコソード（3、5段目）	無し	
	空中弱サイコソード（1段目）	シャイニングクリスタルビット（端）	
	空中弱サイコソード（2～3段目）	無し	
	空中強サイコソード（1～2段目）	シャイニングクリスタルビット、フェニックスファングアロー（×）	
	空中強サイコソード（3、5段目）	無し	
	フェニックスアロー（1～3段目）	シャイニングクリスタルビット（端）、フェニックスファングアロー（×）	
雛子	弱突き出し（3段目）	すべて	
	強突き出し（5段目）	すべて	
	突き上げ（2段目）	すべて	
	突き落とし（2段目）	すべて	
まりん	ドクサソリ（1～2段目）	カゲロウ、ミヅチ	
	ドクサソリ（3段目）	無し	
K'	弱クロウバイツ	ヘブンズドライブ（×）、チェーンドライブ	※16
	強クロウバイツ（1～2段目）	ヘブンズドライブ、チェーンドライブ	
	ナロウスパイク	ヘブンズドライブ（端・△）、チェーンドライブ	
マキシマ	弱ダブルボンバー（2段目）	マキシマリベンジャー	
	強ダブルボンバー（2段目）	マキシマリベンジャー、弱バンカーバスター	
ウィップ	ブーメラン・ショット（1段目）	すべて	
	ストリングス・ショット（1段目）	すべて	
	ストリングス・ショット・タイプB（2段目）	すべて	
京	弱百式・鬼焼き	無し	
	強百式・鬼焼き（1段目）	すべて	※17
	弱四百弐拾七式・轢鉄	大蛇薙、百八拾二式	※18
庵	強百式・鬼焼き（1～2段目）	八稚女、三神技之壱	※19
ちづる	弱鵺鴞	強裏面八拾伍活・零技の礎、裏面壱活・三籟の布陣（端・×）、三神技之参	
	強鵺鴞（1段目）	強裏面八拾伍活・零技の礎（端）、裏面壱活・三籟の布陣（×）、三神技之参	※20
	強鵺鴞（2段目）	強裏面八拾伍活・零技の礎、裏面壱活・三籟の布陣（×）、三神技之参	
KUSANAGI	無し		

備考の解説

※1：対空（空中ヒット）時はブリュヴィオーズがクリーンヒットしない
※2：パワーストリームではキャンセル不可能
※3：対空（空中ヒット）時はスクリューアッパー、爆裂ハリケーンタイガーカカトがクリーンヒットしない
※4：龍虎乱舞でのみキャンセル可能
※5：飛燕龍神脚でのみキャンセル可能
※6：雷神 覇王翔吼拳はタメた場合連続ヒットしない
※7：芯！ちょうアッパーでのみキャンセル可能
※8：鳳凰脚でのみキャンセル可能
※9：2段目だけを[illegible]からヒットさせれば[illegible]も連続ヒットする
※10：Vスラッシャー・エアリアルでのみキャンセル可能
※11：画面端なら弱Vスラッシャーも連続ヒットする
※12：カウンターヒット時ならギロチン、[illegible]が連続ヒットする
※13：対空で使用（空中ヒット）時は、超必殺忍蜂（リーダー版とも）は無し
※14：M・ツイスターローズでのみキャンセル可能
※15：火が出たときはキャンセル不可能
※16：対空で使用（空中ヒット）時はチェーンドライブがクリーンヒットしない
※17：大蛇薙は条件付きで連続ヒットさせることが可能
※18：三神技之壱は、轢鉄を空中ヒットさせれば入れることが可能
※19：1段目からの八稚女は、当て方によっては連続ヒットする
※20：強鵺鴞2段目は、密着からだと強零技の礎はヒットしない

知らずに「KOF」は語れない!!

SYSTEM 投げ解析



前作から大きな変更を受けた、投げ関係のシステムは要チェック! 熟読すれば、近年の格闘ゲームには見られなかった「KOF」独自のスリリングな駆け引きを楽しめること請け合い!

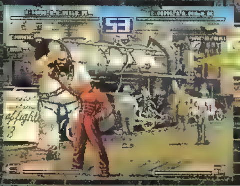
Text：ヨオウ

投げが絡んだ攻防

スピーディな展開から、接近戦で一気に決着が付くことも多い本作。特に、コマンド投げは高性能でダメージが大きく、知識が無いと一瞬で勝負が付いてしまうこともしばしば。

まず本作で投げが決まる状況は、「相手が地上に居てガードポーズを取っていない」とき。ここで注意したいのは、くらいモーションおよびくらい復帰の瞬間に、対投げ無敵が無いこと。早い話が、技をくらった後は即座に投げられる可能性があるのだ。本確定な投げに対しては「ジャンプする」ことで100パーセント回避できるので、読めたらレバーを上」が定石だ。





こんな高い位置で跳び蹴りをくらっても油断は禁物。地上技につながらないと思って

ガードしていると投げられてしまうぞ!! 着地前に打撃が間に合わなければ跳ぶべし!

こんな状況は危険!!

実戦において、投げと打撃の選択を迫られるシチュエーションは以下の五つ。

①起き上がり
②受身の直後
③打撃をくらった後
④空中やられ後の着地
⑤K.O.後のキャラ出現時

これらの状況では、コマンド投げと打撃による二択が非常に強力なものとなるので、対戦では以下の行動を割り切って行なえるよう意識しよう。

まず考えられる対処法は、コマンド投げに対してのジャンプと、打撃に対してのガード。相手がグリフォンマスクなどであれば、一度投げられても間合いが離れるので仕切り直しとし、ガードに徹することも考えられるだろう。

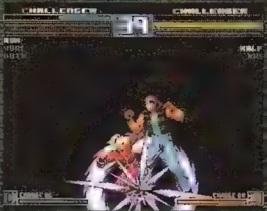
ここでやってはいけないのが、無敵必殺技による切り返しを狙うこと。打撃に対して無敵であっても投げられてしまう技が多く、コマンドミスも絡むため打撃と投げの両方をくらいかねない。

ただ、画面暗転の瞬間は投げられないという性質から、暗転と対打撃無敵を併せ持つ技なら投げに勝つことが可能。コマンド入力に自信があれば、狙ってもいいだろう。

そのほかの有効な選択肢に、「通常投げでの投げ返し」がある。投げ間合い内であること、タイミングがシビアであることなど条件は限られるが、打撃と投げに両対応している数少ない選択肢なので、ときには必要となるだろう。



起き上がりに完璧に出しても投げられる。おとなしくほかの選択肢を取ろう。



暗転後に無敵が続くなら悪くない。しかし、技によっては負けることも……。

危機的状況での主要な選択肢

- ジャンプする
- ガードに徹する
- 無敵の長い(超必殺)技を出す

実は割と安全 ～ガード後～

技をガードさせてから投げにくる、通称「当て投げ」。投げられたり投げられなかったり、疑問に思っている人も多いだろう。真実は「ガード硬直が解けた後も、ガードモーションは少しの間持続しているが、行動を起こした瞬間に解けて投げられるようになる」だ。

投げる側もタイミングが計りにくいので、防御する側は以下の選択肢が生まれてくる。

①ガードを続ける
②タイミングを計って跳ぶ
③発生の早い技で暴れる

①は打撃に強く、タイミングを遅らせた投げ以外に強い。②は投げに強いが、タイミングをずらした打撃をくらうことがあり、③は様子を見る相手と攻守を逆転できる。これらを使い分ければ一気に畳み掛けられることは無いといえる。まずは、じっくりガードを固めるのがいいだろう。

ほかに押さえておきたいポイントとして、発生の遅い投げ技がある。これは相手のガードモーション中に出してしまうと、そのガードモーションが持続してしまうため、投げることができない。受ける側は、かなり安全なわけだ。



ガード時に狙われた発生の遅い投げは、ガードし続ければ長時間投げられない。

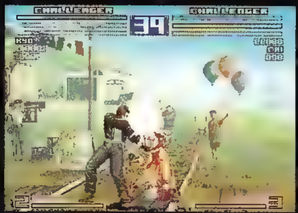
技をガードした後の主要な選択肢

- ガードに徹する
- (少し遅らせて)ジャンプする
- 攻撃発生の早い技を出す

ココも押さえたい 通常投げ

基本的な性質

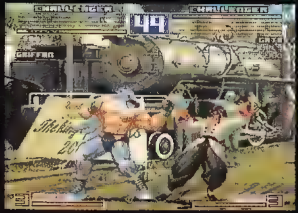
通常投げは、全キャラ共通で入力直後に成立する。接近戦では頼れる性能だ。投げ失敗モーションが無いのでローリスク。マニアックな知識として、ほかのボタンとの同時押しで失敗時に化ける技を選択できるというものがある。



接近戦においては、最強の安定選択肢ともいえる通常投げ。要所で組み込んでいこう。

投げ抜けの知識

投げ抜けには意外と長い受け付け時間があり、慣れれば反応して抜けられる。ボタンを複数押しても認識されるので、BCD同時押しなら交代モーションの暴発無しで両方の投げ抜けが可能だ。

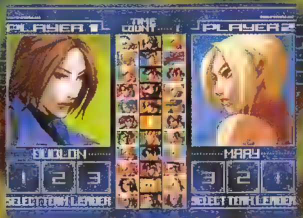


投げ抜けは決して難しくない。まずは遅めのC＋D連打からタイミングをつかもう。

KOF事典 2003

リーダー、出番です!!

SYSTEM リーダー解析



Text：INO

リーダーとなったキャラクターの恩恵は、リーダー超必殺技のみ。これを強いと見るか弱いと思うかは個人の自由。しかし、考え方一つでより効果を発揮することもまた事実!

リーダーの選び方

周知の通り本作では「最初に決定したキャラクター」がリーダーに選ばれる。リーダーの特典は、強力な「リーダー超必殺技」が使えるようになることだ。多種多様なリーダー超必殺技の長所を、自分のチーム構成と照らし合わせてリーダーを決めよう。そうすることで、チームを今以上に強化していけるぞ!

ここでは、リーダー超必殺技を大きく四つのタイプに分類して、それぞれの特徴を解説していくぞ。

POINT!!

★明確な目的を持ってリーダーを選ぼう!
★各キャラクターに役割分担させよう!
★リーダー超必殺技の性能を覚えよう!
★ゲージ配分は慎重に!





何とこの減りは、しゃがみBからの連続技によるもの。まさにリーダー万歳!

リーダーか否かが、そのキャラの性能を大幅に左右することが多い。

LEADER SELECT 連続技type

代表的なキャラ：リョウ、マリー、K'、草薙京、庵

大ダメージのリーダー超必殺技は、交代攻撃からの連続技が常に脅威となる。さらに、空中ヒットで大ダメージを与えられる性能を持つ技ならば、さまざまな場面から致命傷を与えることができるぞ。

該当キャラでは、リョウ、K'、庵といった辺りが代表的。弱攻撃からゲージストック三つ使用で、体力の9割を奪う逆転性を持つ。要練習だ!

POINT!!

★連続技マスターは今年も強い!
★キャラクター間の連続技相性を知ろう!
★相手の体力に応じた連続技を決めよう!
★順番選びは連続技で決めよう!





ヒット確認から確実にリーダー超必殺技につなぐのは、このゲームの常とう手段だ。

崩し系のコマンド投げ→交代攻撃でリーダー登場→リーダー超必殺技の連続技は脅威!

LEADER SELECT 対応type

代表的なキャラ：ロバート、マリー、キング、ウィップ

相手のけん制技のスカリや跳び込みなどに対して、差し込むようなイメージで使える技を持つキャラには、この上無い行動抑止力がある。

コマンド入力の早さと正確さを磨き上げ、確定するポイントは見逃すな! ロバート、マリー、ウィップといったキャラは、常にこのプレッシャーを相手に与えながら立ち回ることができるぞ。

POINT!!

★常にレバーはコマンド入力!
★確定状況を見逃すな!
★動いたら死ぬと思わせろ!
★パワーゲージ回収の効率を上げよう!





飛び道具に対して強いリーダー超必殺技は、とても貴重な存在といえる。

相手の動きに合わせたコマンド入力を駆使し、チャンスを的確につかみ取ろう。

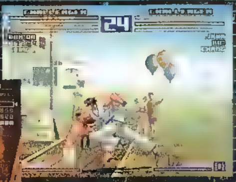
LEADER SELECT 投げtype

代表的なキャラ：クラーク、大門、

投げタイプの中でも、特にコマンド完成と同時につかみ判定の出現するクラーク、大門のリーダー超必殺技は、使い勝手がいい。相手の立場から考えた場合、跳び込みから容易に連続技になるため、常に対空に意識を割く必要があり、起き攻めも常に逆二択を仕掛けられている気分になる。このプレッシャーを活かして、どんどん二択を迫っていこう。

POINT!!

★跳び込みとダッシュで二択!
★間合い内では常に自分有利!
★垂直ジャンプによる回避にリスクを与えよう!
★弱攻撃のヒット確認を極めよう!





どちらが攻めているのか分からない!? 常にプレッシャーを与えることができる。

少し高めの跳び込みからでも安定してつながるため、足払い系の技を振りにくくなる。

LEADER SELECT 状態変化type

代表的なキャラ：アッシュ、デュオロン、シェン、リョウ、ちづる

アッシュ、シェン、デュオロンは、自分の状態を変化させるタイプ。リョウやちづるは、相手の状態を変化させるタイプ。リョウ以外は確定ダメージに乏しく、使い勝手が悪い印象を受けやすいが、状況次第では直接的なダメージよりも嫌らしく場を支配できるぞ。研究しがいのあるリーダー超必殺技ともいえるので今後の伸びに期待だ!

POINT!!

★使いどころを見極めよう!
★効果の持続時間を体にたたき込もう!





狙い通りの状況下ではこの上ない効果を発揮。使いどころを見極めろ!

研究次第では無限の可能性があるのか。このタイプの技のお決まり?最後に笑え!



キャラ対策 vs デュオロン

Text：

デュオロンと闘う上で、必要なことをまとめてみた。少しでもデュオロンに対する勝率が上がるように頑張ろう！

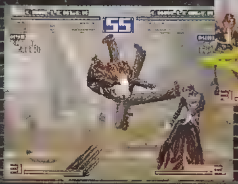
幻無脚・外牙の対処法

デュオロンと闘うときはお互いが画面端を背負う形を基本とする。この位置なら幻無脚・外牙が届かないし、飛毛脚の奇襲にも対処しやすい。この状態をキープしているときにけん制で幻無脚・外牙を空振りしてくれたら、接近のチャンス到来だ。すかさずダッシュで間合いを詰めよう。強幻無脚・外牙の後は弱幻無脚・外牙を出される危険があるので、ダッシュである程度近付いたら、ジャンプ攻撃を行なうといい。

相手が強幻無脚・外牙後にバックステップで間合いを離してくると思ったら、ひたすらダッシュし続けて一気に間合いを詰めよう。リスクが伴うのは仕方無い。

捨己従竜（3段目）→幻無脚・外牙or飛毛脚といった一連の流れは非常にやっかいだが、これは捨己従竜（2段目）にガードキャンセル前転をすれば、捨己従竜（3段目）が空振りしてキャンセル不可能になるので、硬直中に出の早い技で反撃ができる。

捨己従竜→怨閉竜身把には反撃ができないが、この後デュオロンはしゃがみBなどで攻めを継続してくることが多いので、出の早い交代攻撃で強引に割り込むのも有効だ。

画面の端と端の状態で幻無脚・外牙を空振りしたら、ダッシュで間合いを詰めよう。

ある程度走ったら、次の幻無脚・外牙を警戒してジャンプ攻撃に移行しよう。



捨己従竜（2段目）が見えたらガードキャンセル前転をするのが基本だ。

後転を活用する

デュオロンの連続技をくらって着地を攻められたとき、打撃を読んだらガード、投げを読んだらジャンプと考えていないだろうか？ 投げに対するジャンプは必然だが、ここでは打撃に対しては後転をおすすめしたい。打撃はガードするとデュオロンのペースが続くため、後転で仕切り直しにするのだ。後転はしゃがみガード方向＋AB同時押しで行なえるので、着地のタイミングでボタンを押すのをミスしても攻撃をガードできる。

最後にデュオロンのミス待ちの戦術を挙げておく。しゃがみBから死両撥生斤までつないだ後はしゃがみBにつなぐケースが多いが、このしゃがみBの目押しが難しい。そこで、しゃがみBがつながらないことを願いつつ交代攻撃を入力しておこう。願いが届けば逆に連続技を決められるぞ。リターンが大きいので狙う価値はある。




連続技をくらって着地攻めのピンチを迎えてしまったら、まず打撃か投げかを予想する。

打撃だと思ったらガードするよりも、後転して仕切り直しにするといいぞ。

このキャラで倒せ！ 投げキャラ

投げキャラの多くはデュオロンに近付くまでが大変なので、近付きやすいキャラがデュオロンに接近後、交代攻撃で呼び出すのをおすすめしたい。

これは対策というよりシステムに頼った話になるが、いかにデュオロンといえども打撃と投げの二択に負け続ければあっという間に倒せてしまう。幸いデュオロンには起き上がりに出せる無敵技が無いため、必殺技をぶっ放すといった選択肢が取れない。よって、強制的に二択攻撃を仕掛け続けることができる。必殺技を警戒して、ガードで様子を見る必要が無いのはうれしい限りだ。

起き攻めだけ考えれば大門が適しているが、クラークはジャンプAを主体にして、自分の力でデュオロンに接近するだけの力を持っている。

チャンスを得たら何としても二択で勝つしかない！ デュオロンを逃がすな！

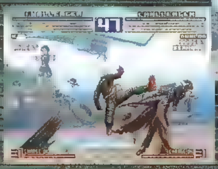



このキャラで倒せ！ K'



デュオロンのしゃがみCで落とされない、ジャンプDメインで闘う。K'はジャンプの飛距離が長いので、若干離れた場所からでも跳び込める。しかしデュオロン側もそれは承知で、バックステップを多用して間合いを離しにかかるため、ダッシュで一気に近付くことも重要だ。接近したら繰り返しジャンプDを使い、ガード弾き値をためつつプレッシャーを与えよう。画面端まで追い詰めたら、ガード不能連係（P25参照）を狙うのも有効。

端と端をキープしている状態でも、アイントリガー～セカンドシュートは危険。体が前に出るので、強幻無脚・外牙をくらってしまうからだ。端と端で奇襲に使う強ミニッツスパイクは悪くないが、基本は間合いを調整してのジャンプDだ。

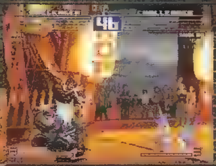
このキャラで倒せ！ 庵



端と端の位置なら弱闇払いが有効。弱飛毛脚は闇払いに引っ掛かり、強飛毛脚なら裏に回られるが、庵の近距離立ちCで反撃できることも。闇払いがバレバレだとジャンプ攻撃を狙われたりするが、意識を闇払いに向かせるだけでも価値がある。デュオロンの正面跳び込みはしゃがみCで落とせるので、安易なジャンプは確実に迎撃していこう。

また、庵の素早いジャンプ＆ダッシュなら、ほかのキャラよりもいくらか楽に近付ける。接近後はジャンプCを多用して画面端に追い詰めよう。画面端付近に追い詰めたらガードキャンセルC＋Dでダウンを奪い、起き上がりに打撃とコマンド投げの屑風の二択攻撃を仕掛ける。ゲージストック一つでチャンスをゲットし、起き攻めにかけよう。

端と端をキープした状態での弱闇払いは、実は意外にローリスク。




ガードキャンセルC＋Dでダウンを奪って、起き攻めのチャンスを作り出そう。

KOF事典 2003



vs.まりん

Text：[illegible]

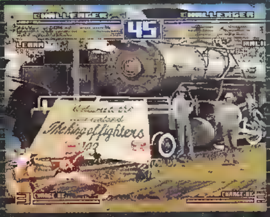
まりんと闘うときは、焦らない気持ちが大切。オニグモのせいで身動きが取れないこともあるだろうが、じっくりいこう。

ガードを固める

まりんと闘うに当たって、まず最初に心得ておきたいことがある。それは「体力リード時はガードを固めて、無理に攻めない」ということだ。通常投げをしっかり投げ抜けできるようになれば、まりんにガードを崩されることはほぼ無いと考えられるので、基本的に放っておけばいい。

すっとガードしているとガードクラッシュの心配があるが、まりんの攻撃ではガードクラッシュが起こりづらく、たとえガードクラッシュしても、そこから大きなダメージを奪われることは少ない。

なお、待つ際は画面端を背負おうようにしよう。ジャンプ目でめくられるのを防げるので、ガードが固めやすいぞ。

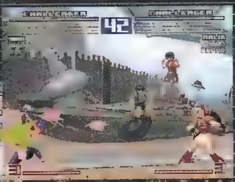


体力がリードしているなら投げ抜けに集中。鉄の心でガードに徹しよう。

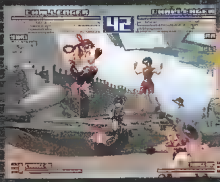
オニグモ対策

オニグモを設置されてしまったら、消えるまで我慢して待つようにする。多くの場合、弱オニグモ設置後に強オニグモが設置されることになるだろう。このとき、画面端同士で様子を見てしまうと2個とも設置されて厄介なので、一歩前に出て強オニグモをガードし、設置させないように。

強オニグモを1回、もしくは2回ガードすれば弱オニグモが画面から消えるため、仕切り直しにできる。まりんの有利時間が短くて済むぞ。



強オニグモはわざとガードしてしまい、画面上には残さないのが得策だ。



それでもオニグモを設置しようとするならば、連続技を決めるチャンス到来だ。

スズメバチ対策

スズメバチ対策は、イコールまりん対策といえるほど重要。全キャラで共通の対策として、交代攻撃がある。

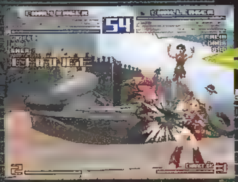
スズメバチをガードした後、まりんが画面後方に逃げるところに交代攻撃を出せば、画面端から跳んでくるキャラがまりんをサーチして突っ込むので、連続技を決められる。

ただし、後方に逃げたのを確認してから出したのでは遅いので、相手のクセを見抜いて読み勝とう。多くの人はスズメバチを2回ガードさせておいて3回目に逃げることが多いので、そこを狙っていこう。3回目にこちらの足元を狙って突進してくると思ったら、素直にガードする。

実は、想像以上にスズメバチの着地硬直は大きいので、低い打点でガードさせられても発生の早い技なら反撃が確定するのだ。発生の早い技を持っていないキャラなら、交代攻撃を決めるといいだろう。

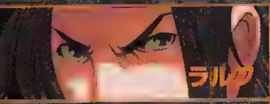


スズメバチで画面後方に逃げそうな気配を感じたら、迷い無く交代攻撃を出す。



一度決めてしまえば、まりんでは容易に取り返せないくらいの体力は奪えるだろう。

このキャラで倒せ！　ラルフ



スズメバチをガードしたら、交代攻撃を出してしまおう。方向転換で後ろに逃げられても多くの場合はラルフの交代攻撃が当たるし、前方に突進されてもラルフが一方的に勝つことが多いぞ。この交代攻撃から投げキャラを呼んで、まりんを逃がさないよう一気に起き攻めで勝負を付けたい。

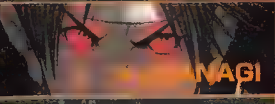


とりあえず、スズメバチをガードしたら交代攻撃を出してしまう気持ちでOK。本作で強力な投げキャラを呼んで、後は二択攻めの読み合いに勝てれば相手がまりんだって[illegible]

投げキャラに交代

細かいことは特に無い。単純に打撃と投げの二択を迫っていこう。ただし起き上がりリバーサルのカゲロウには注意したい。打撃と相打ちになると、追撃まで決められてしまうからだ。カゲロウはガード後に反撃するのが理想だが、打撃を重ねる際にダウンの奪える足払いを使ってもいい。

このキャラで倒せ！　KUSANAGI



このキャラが選ばれる理由は、闇払いがあるからだ。スズメバチで後方に逃げられると思ったら、強闇払いを出せばまりんを追いかけてヒットする。まりんも的を絞らせないように方向転換の向きを工夫するだろうが、こちらはガードするか強闇払いを出すかだけを考えておけばいい。

スズメバチをあきらめてオニグモを設置しようとしたら、オニグモの予備動作が見えた瞬間に闇払いを出す。ここで注意したいのが、空中に停滞しているオニグモを消そうとすると、超必殺技のジョオウバチをくらってしまうこと。「まりんがオニグモを出そうとしたら闇払いを出しておく」のだ。最終的にまりんが苦しまぎれにジャンプ攻撃を仕掛けてきたら、強鬼焼きで迎撃してやろう。

強闇払いがスズメバチの反撃技として適しているので、まりんにペースを[illegible]せない。





[illegible]ジャンプ攻撃を仕掛けてくることが多いので、[illegible]

このキャラで倒せ！　リョウ・サカザキ

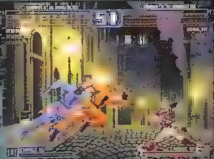


スズメバチで飛び回ってくるようなら、ある程度気軽に弱虎煌拳を出していっていい。仮に弱虎煌拳を読まれて目の前で真下に着地されたとしても、反撃をもらうといった事態にはまずならない。また、スズメバチで画面後方に逃げるところに覇王翔吼拳を合わせるのもいいだろう。

スズメバチを封じられるとオニグモを設置してから攻めたくなるものだが、オニグモの出始めのモーションが見えたら強龍虎乱舞を出せばOKだ。既に設置されているオニグモがあったとしても、すり抜けつつヒットさせられるので問題無い。

まりんのメイン必殺技に対処方があるので、ほかのキャラよりもかなり楽に闘える。扱いやすいキャラなので触ったことの無い人にもおすすめだ。

コマンド入力の準備をしておいて、オニグモの予備動作が見えたら素早く強龍虎乱舞！





[illegible]はジョオウバチさえ注意すれば、ガンガン出していって[illegible]

KOF事典 2003

[illegible]



ついに使える、[illegible]の[illegible]い！

攻守ともにバランスがいいので、手堅い闘い方が好きな人にオススメのキャラだ。

KUSANAGI

Text：キャベツ

COMMAND LIST

	技名	コマンド
	外式・轟斧 陽	→+B
	八拾八式	↘+D
	外式・奈落落とし	空中で↓+C
	一刹背負い投げ	近距離で←or→+CorD
	百八式・闇払い	↓↘→+AorC
	七拾五式・改	↓↘→+BorD
	九百拾式・鵺摘み	↓↙←+AorC
	百式・鬼焼き	→↓↘+AorC
	百壱式・朧車	←↓↙+BorD
	弐百拾弐式・琴月 陽	→↘↓↙←+BorD
	[illegible]	↓↙←↙↓↘→+AorC
	裏百八式・MAX版大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+AC同時押し

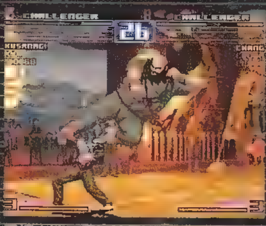
※KUSANAGI[illegible]コマンド[illegible]

必殺技解説

鬼焼きは京同様、弱に無敵時間が無いが、強は無敵時間があるので、対空性能は抜群。それに加え、攻撃発生前にガードポイントが付いてるぞ。

百壱式・朧車の弱は、技後の硬直が増加したため、七拾五式・改の後に決めても追撃ができなくなってしまった。強を連続技用として使おう。

裏百八式・大蛇薙は、七拾五式・改の後や強攻撃から連続ヒットするが、補正がかかってしまうので、大ダメージは望めない。リーダー超必殺技の裏百八式・MAX大蛇薙は長い無敵時間があるので、対空技として信頼できる。



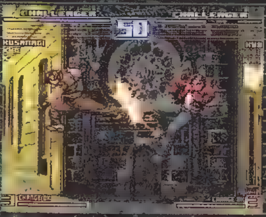
鬼焼きは、京には無いガードポイントが付いてるぞ。

基本戦法

KUSANAGIの通常技は、京に比べダメージが高く、判定が強いものが多いので、これらをうまく使った闘い方が重要となってくる。

中・遠距離では強百八式・闇払いを使い、相手が跳んでくると思ったら垂直ジャンプDを出していこう。この技はダメージが高い上、足先にくらい判定が無いので、かなり強力なけん制技となる。ほかには遠距離立ちBやしゃがみDがけん制として有効。

近距離では弱攻撃や近距離立ちCから→+B→百八式・闇払いなどで相手を押し、画面端まで追い詰めたら、近距

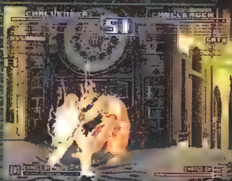


同じ垂直ジャンプDでもこの通り。非常に優秀だ！

離立ちC→強七拾五式・改の連係が強力。強七拾五式・改の2段目をディレイで出せば、若干有利なので、強気に近距離立ちC→強七拾五式・改を連発するのも一つの手。ガードさせた後のほかの選択肢は、近距離立ちA→→+Bがいいだろう。相手が前転をすると→+Bまで出す弱攻撃で止まるため、前転のスキに技をたたき込める。強七拾五式・改ヒット後は、画面端なら強百式・朧車、中央なら弐百拾弐式・琴月陽が安定ダメージ。



リーダー超必殺技の裏百八式・MAX大蛇薙は長い無敵時間がある。判定の強い技にも…



余裕で打ち勝つことができるぞ。本作唯一のパワーアップ技だ！



攻撃力不足はパートナーでカバー!?

神楽ちづる

崩し能力は高くないが、対空の安定性を活かしてじわじわ体力を奪え！ 特殊技の使い分けには注意。

CHIZURU KAGURA

Text：INO

COMMAND LIST

	技名	コマンド
	除活・錚錚	←or→+A
	除活・瓏瓏	→+B
	除活・淙淙	↘+B
	除活・簀簀	空中でC+D
	[illegible]	近距離で←or→+CorD
	百活・天神の理	→↓↘+AorC
	①弐百拾弐活・神速の祝詞・打ち上げ	←↓↙+AorBorCorD
	→弐百拾弐活・打ち上げ・天瑞	①中に←↓↙+AorBorCorD
	②弐百拾弐活・神速の祝詞・叩きつけ	↓↙←+AorBorCorD
	→弐百拾弐活・叩きつけ・天瑞	②中に↓↙←+AorBorCorD
	弐百拾弐活・乙式 頂門の一針	↓↓+AorBorCorD
	百八活・玉響の瑟音	↓↘→+AorC
	除活・[illegible]	→↓↘+BorD
	裏面八拾伍活・零技の礎	↓↙←↙↓↘→+AorC
	[illegible]	[illegible]↘→↓↘→+BorD
	三神技之参	↓↘→↓↘→+AC同時押し

※ちづる[illegible]コマンド[illegible]

主要技解説

まずは主要技の解説。地上の通常技にはそれほど強力な技が無く、必然的に相手の行動を確認し、対応した技でつぶすような闘いが要求される。

本作では主に対空技とタッシュによる接近を止める技を中心にけん制するわけだが、対空には強百活・天神の理を使えばまず負けることはない。相手の技によってはしゃがみBが対空として機能することもあり、一発逆転が必要な状況などでは、一点読みでしゃがみBからの連続技を対空に使っていく大胆さも必要だ。

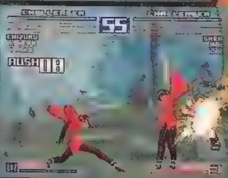
相手のダッシュに対応する技は、しゃがみCがメイン。この技を入力する際には、常に百活・天神の理を出す用意をしておけば、相手が跳び込んできた場合に迎え撃てる。実戦的なテクニックなので取り入れよう。対応のみで対戦を勝ち切るのはシビアだが、攻め手に乏しいちづるには必要になってくるだろう。

連続技

崩し能力の低いちづるに取って、連続技は「攻めターン」のループ性」より「その場のダメージ」を優先する必要がある。そのため、可能な限り超必殺技の裏面八拾伍活・零技の礎につなぎたい。余談だが、裏面八拾伍活・零技の礎で相手の必殺技を封印したのに、崩し性能に優れたキャラに交代する戦法も有効だ。

連続技は、基本的にしゃがみC→→+Aから裏面八拾伍活・零技の礎につなぐ。ゲージストックが無い場合は、しゃがみB→しゃがみAからつながる→+Bからの通常技キャンセル百活・天神の理を使おう。かなり相手にめりこませる必要があるが、遅くてもしっかりキャンセルはかかるので、急ぎ過ぎは禁物だ！

画面端なら、しゃがみC→→+Aから弐百拾弐活・神速の祝詞・打ち上げ（B）につなげば、追撃でリーダー超必殺技が連続ヒットするぞ！



これくらいめりこんでからでも、キャンセルは可能。落ち着いて引き付ける！



画面端さえ絡めば、超必連続技も可能だぞ。チャンスは逃すな！

チームの指針

ちづるのチーム内の役割は、崩し能力や爆発力に欠けるため、理想は味方のリードを堅実に守っていく形。先鋒には崩し能力の高いキャラを配置し、ちづるは中堅で待機させるのが望ましい。交代攻撃も有効に使いたいことから、できるだけゲージの乱用は控えたい。苦しいときこそ、対空の百活・天神の理はミス無く出せるようにしたい。

KUSANAGI & ちづる 使用コマンド

四条 雛子

皆さん相撲部に入りませんか？



HINAKO SHIJO

Text：真瑠世

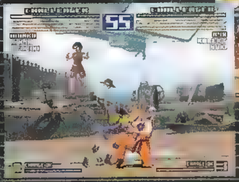
可愛げの無い圧倒的パワーでホントに失礼します。今年の雛子はかなりのポテンシャルを秘めてますぅ。

技を覚えますぅ

通常技で覚えておきたいのが、ジャンプD。小ジャンプで使うと3ヒットし、気絶値が非常に高いのだ。そしてしゃがみA。全通常技の中で最速の攻撃発生を誇り、ガードされても微妙に有利で、キャンセルもできる優れ技だ。

必殺技は突き落としに注目。3ヒット技で初段にガードポイントがあり、3発目が当たると受け身不能のダウンを奪える。ガードポイントを対空に使うこともでき、ガード時も反撃を受けにくい。





移動投げのかぶり寄りが生命線。突き放しを決めて連続技を狙っちゃいましょう。

諸手突きは、ヒット時は追撃できてガードされても有利。ぶっ放し最高ですぅ。

連続技を練習しますぅ

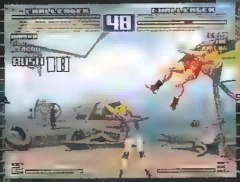
雛子を使うときに最初に覚えたいのが

●かぶり寄り→突き放し→しゃがみDキャンセル→→+A〔1段目キャンセル〕→各種必殺技or大一番or諸手突き

必殺技は強突き出しのダメージが高く、突き落としなら起き攻めができるぞ。

超必殺技は大一番のダメージが非常に高い。突き放しから決めるときは→+A2段目キャンセルでもつながるので覚えておこう。諸手突き後は、大一番で拾うのが効果的だ。





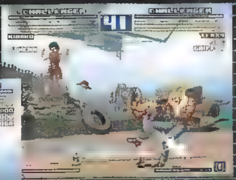
突き放し後は、しゃがみDが大安定。ここからニョロっと→+Aを当てて

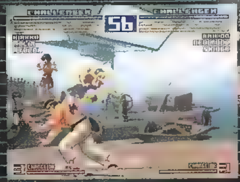
ハイ、大一番で「大金星」。体力半分近く奪えるので、重宝しますぅ。

いざ勝負ですぅ

雛子最大の狙いはかぶり寄り。出始めに無敵時間があるため、近ければ無敵中につかめる。相手のけん制技に合わせるようにして使おう。接近しにくいときは、相手の中ジャンプをジャンプCで迎撃して近付くか、遠距離立ちBを連発して強引に近付く。

うまく接近したら、しゃがみAを狙う。ここから→+Aで連続技を狙うか、→+Dでダウンを奪う（相手は跳べない）、もしくはかぶり寄りor小ジャンプDを狙おう。





しゃがみA→→+Dは跳ぼうとするとヒットする連係。しゃがみAがホント強いですぅ。

投げキャラ相手には特に有効な小ジャンプD。3回当てれば気絶して大惨事ですぅ。

矢吹 真吾

主役の実力がついに出た？



SHINGO YABUKI

Text：極限賞

ついに炎が出るようになった？　近距離立ちCは京よりも性能が上がっている!?　今年の真吾は一味違うぞ！

注目すべき通常技と必殺技

垂直小ジャンプDの攻撃判定が強いので、適度にバラまいて跳び込み防止に使おう。

近距離立ちCは京や庵よりも発生が早い！　近距離認識間合いも広いので、近距離で混戦状態になったら、とりあえず出してもいい。

真吾キック・エアーはバックステップから低空で出して先端を当てるようにしよう。ガードされると若干不利になるが、反撃は受けづらい。

真吾謹製 オレ式・鉈研ぎは打撃投げで、初段のみガード不能となっている。かなり離れた間合いでも技自体は出せるが、初段が届かない。

移動避けは距離の長い前転として使う。接近戦から逃げたいときなどに使える。



近距離立ちCはジャンプ攻撃×nといった連係などに割り込むのに適している。

今年の注目すべき必殺技は百拾五式・毒咬み 未完成で、何とランダムで火が出るようになった……？　火が出た場合は出始めの肘の部分にも攻撃判定が発生するので2段技になるが、技後にメモを取り始めるのでスキが生じてしまうという欠点も（笑）。

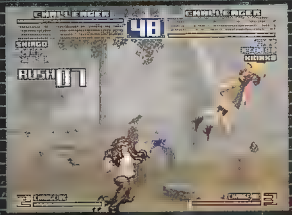
強引に二択を迫る！

二択を迫れる状況での最大の狙いは、しゃがみB×2→バーニングSHINGOか、真吾謹製 オレ式・鉈研ぎを決めること。真吾謹製 オレ式・鉈研ぎから致命傷を奪えるよう、真吾はリーダーにしたい。鉈研ぎのプレッシャーが大きければ、その分打撃技のしゃがみBも決めやすくなる。リーダーにした場合、打撃の選択肢をしゃがみB→真吾謹製 オレ式・鉈研ぎに代えてもいい。

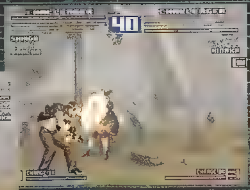
ただし、真吾は二択を仕掛けるきっかけが作りづらいので、ここでは強引に二択攻めに持ち込む方法を紹介しよう。

各種けん制技を駆使して相手に跳び込ませたら、相打ち覚悟で交代攻撃を出し、浮いた相手に近距離立ちCを決める。そこから強引に着地を攻めるという方法だ。

着地点にダッシュで近付いてもいいが、近距離立ちCをキャンセルし、移動避けで近付くのも面白いぞ。



しゃがみBの2発目を↓↘→↘↓+Bで出す。後は↓↙←+AorCを入力すればOKだ。





ジャンプ攻撃に対して相打ち覚悟の交代攻撃を出し、無理やり攻めのターンを得る。

ダッシュで近付いて打撃を出す？　鉈研ぎを狙う？　真吾がリーダーなら相手はドキドキだ。



飛び道具をいかにうまく撃つかがポイント！

麻宮 アテナ
ATHENA ASAMIYA

Text：INO

まず練習すべきことは、ダッシュからの対空シャイニングクリスタルビットだろう。常に狙えるように！

基本戦法

地上戦の基本となるのは、弱サイコボールアタック。そこにジャンプ防止の→+Bや鋭い跳び込みを交ぜていく。

実用的連続技兼連係としては、しゃがみB×2でヒット確認しつつ→+AC同時押しキャンセルサイコボールアタックというものがある。その後サイキックテレポートを出すことで、相手の起き上がりを襲う弾がガード不能になるのだ。これはうれしいテクニックの復活。前転などで回避可能だが、その場合しゃがみCキャンセルリーダー超必殺技などをたたき込んでやろう。

相手がおとなしくくらった場合は、遠距離立ちDをガードさせ有利フレームを作ったり、跳び込みから攻めに転じられる。この連係は、立ち回りで撃ったサイコボールアタックの空中ヒット後なども狙えるので、逃がさずに！

リーダー超必殺技をヒットさせた場合は、↓↘→+Cでやられ判定を残し、サイコソードで追撃するのが効果的。

理想的な流れは、サイコボールアタックでけん制しつつ、対空シャイニングクリスタルビットを盾に相手を押す形。焦った相手がスキを見せたら、すかさずリーダー超必殺技もしくはリーダーへの交代攻撃を当てていきたい。

崩し能力がそれほど高くないだけに、中間距離や遠距離での立ち回りをおろそかにしては勝ちは望めない、ということは頭に入れておこう。

相手のリーダー超必殺技が怖い場合や体力の状況によっては、無理せず交代攻撃を駆使して立ち回るのが得策かも？ アテナで闘わざるを得ない状況なら、→+Bや遠距離Cをうまく使いながら、相手に攻め込ませない闘い方が要求される。その際、バックステップからの空中→+Bで間合いを離し、仕切り直すことも重要になってくるぞ。



この連係後の対応・選択肢は、常に準備しておこう。



俺に触るとシビレちゃうぜ？

二階堂 紅丸
BENIMARU NIKAIDO

Text：キャベツ

基本的な闘い方は今まで通りなので、安心して使っていけるぞ！

基本戦法と変更点

紅丸の主力となる技は、弱反動三段蹴り。これを軸に攻めていくのが本作の基本戦法となる。この技は弱攻撃→キャンセル居合蹴りから連続ヒットする上に、相手にガードされてもスキがほとんど無く、ごく一部を除いて紅丸に反撃できるキャラは居ないので、ヒット、ガードを問わず出し切ってしまってOKだ。

弱反動三段蹴りを当てるためには、相手に近付く必要がある。中間距離では相手に攻め込まれないように、ジャンプ防止となる遠距離立ちBやリーチの長い遠距離立ちDを使い、しゃがみDから居合い蹴り（空振り）→反動三段蹴りの入れ込みで相手を地上に抑え込む。その後は中ジャンプCやDで跳び込もう。

無事に近付くことに成功し、弱攻撃からのキャンセル弱反動三段蹴りが決まった場合は、迷わずスーパーキャンセル雷光拳まで決めていきたい。

防御面での不安はある紅丸だが、リーダーにした場合はリーダー版雷光拳が対空として機能するので、リーダーに据えるのも悪くない選択肢だ。

最後に、細かい変更点では、空対空で非常に頼りになった空中投げが無くなってしまったのが痛い。加えて、ジャンプDのめくり性能も下がってしまった。今作では空中戦がやや頼りない感は否めない。



待望の新技、雷鳴刀。相手の飛び道具を消す性能を持つので、このように出して攻撃を当てるという使い方がいい。スキが大きいので、相手しっかり当てていきたい。



リーダー超必殺技の雷光拳が、頼もしい対空技となる。



伝説の[illegible]家健在！ そして[illegible]へ……

大門 五郎
GORO DAIMON

Text：[illegible]

新超必殺技を習得して死角は無くなった。システム変更の恩恵も十二分に受け、活躍間違い無し。時代は大門を選んだのだ！

技解説

特殊技の→+Cは超必殺技でキャンセル可能だが、通常技からキャンセルした場合、投げ間合い外になるので注意。

地雷震は立ちガード不能で、画面端と端まで離れていてもヒットする。相手の飛び道具などに合わせよう。

切り株返しは打撃技で、状況によってはダウン状態の相手をつかむことができる。

天地返しは大門のメイン必殺技で、コマンド完成と同時に相手をつかむことが可能。

新超必殺技の冥土落しは当身技。足元以外の攻撃判定を取ることができ、当て身判定発生も早いので頼りになる。

地獄極楽落とし、極大地獄極楽落としは、どちらも天地返しのダメージアップ版だ。



冥土落しは守りの要！ 画面端に追い詰めて決めれば切り株返しで追撃可能！

基本戦法

今年の大門は起き攻めが強力。まずは接近して、ダウンを奪うことを考えよう。

中間距離では遠距離立ちDを振り回してジャンプを封じ、スキを見てジャンプDで跳び込んでいく。ガードで固まるようなら遠距離立ちBでプレッシャーをかけるか、ダッシュから天地返しを狙おう。

相手の起き上がりにはしゃがみBか天地返しを重ねる二択が単純かつ強力だ。画面端なら一気に勝負をかけられるぞ。三人抜きも夢じゃない！



ダウンを奪ったらしゃがみBを重ねる。通常投げの間合い外ならさらに効果的。

ヒット確認から天地返しへ。画面端なら、シビアだが切り株返しで追撃可能なキャラも居る。

KOF事典 2003



アッシュ

←＋Bを中心に試合を運ぼう！

ASH CRIMSON

Text：極限堂

主力技←＋Bからの連係と、戦力UP間違い無しのネタをまとめてみたので、目を通してほしい。

攻守万能

まずは、新しく発見されたアッシュの実戦的なテクニックを紹介するので覚えよう。

ヴァントーズは←タメ→＋A or Cでも出すことができる。こうすると、次のタメが早く完成するため、ニヴォースを使った「飛ばして落とす」戦法がやりやすくなり、失敗時の→＋A暴発も防げるようになる。

本作では投げが強力なので、起き攻めのコマンド投げに苦戦することが多い。そんなときは、テルミドールを使ってみよう。投げと打撃に対して無敵（途中足下のみやられ判定が出る）なので、読み合い放棄の、ガードされても安全なぶっ放しとして活用できる。

また、ブリュヴィオーズは暗転まで投げられ判定が消えて、暗転後即座に攻撃判定が出るので、相手が攻めてきそうなら出しておけば高い確率でヒットさせられる。タイミングよく投げコマンドを完成されると、暗転後につかまれてしまうが、そのときは運が悪かったと割り切ろう。

攻めの面では、画面端で←＋Bをガードされた後の攻防で面白い戦法を発見したので紹介しよう。←＋Bをめり込むようにガードされたら、→＋Dを連打。相手が←＋Bガード後に地上で技を出そうとすればアッシュの通常投げが決まり、ガードを固めている場合は近距離立ちDが出る。近距離立ちDからはキャンセルで←＋Bを出し、再び同じ連係を狙ってもいいだろう。

画面端で←＋Bがめり込んでしまった状況が苦手だった人に、おすすめの戦術だ。

←＋B～テルミドール

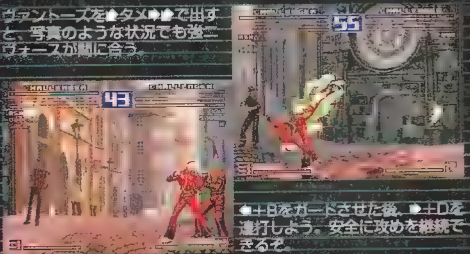
←＋Bを画面端でガードさせた後は、上で触れた戦術以外にテルミドールを出していくのも面白い。相手が打撃や投げを狙ってきた場合はテルミドールがヒットして相手が浮くので、追撃で強ニヴォースを決められる。

テルミドールがガードされていたときは、ジャンプD→しゃがみB→キャンセル弱ヴァントーズ→しゃがみB→キャンセル←＋Bなどで攻め込んで、再度テルミドールを狙っていくのも有効だ。



ガードされても五分になる←＋Bをガードさせて、相手の攻撃を誘い……

テルミドールを出していく。ヒット時には追撃を決めて、ガード時には再び攻め込もう。



ヴァントーズを←タメ→←で出すと、写真のような状況でも強ニヴォースが間に合う。

←＋Bをガードさせた後、→＋Dを連打しよう。安全に攻めを継続できるぞ。



デュオロン

このプレッシャー、圧倒的……!!

DUO LON

Text：極限堂

デュオロンはネタがたくさんあるキャラだ。今回は、中でも実戦的なものをまとめてみた。どれも使えるぞ。

実戦的な連係

ガードを崩すための連係が多く見付かってきたので、今回は実戦的なものをピックアップして紹介しよう。

●近距離立ちC→遅めキャンセル推手・魔脚歩：これは近距離立ちCをガードさせることが前提の連係だ。近距離立ちCはスキがあるので相手は反撃をしたくなるが、遅めキャンセルで推手・魔脚歩を出すと、攻撃しようとした相手をつかんでくれる。近距離立ちCがヒット時には成立しないので注意しよう。

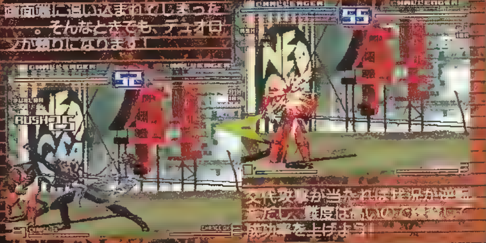
●しゃがみB→推手・魔脚歩：やや離れた距離からしゃがみBをヒットさせると、捨己従竜につないで相手を浮かすしかないが、推手・魔脚歩を挟むことで死両撥生斤までつなげられるようになる。しゃがみBをヒットさせても、相手に跳ばれると避けられてしまうが、そのような事態はまれなので貪欲に狙っていき、死両撥生斤から交代攻撃までつなげよう。

●幻無脚・外牙→前方ジャンプB・D～着地後飛毛脚 or ダッシュ：飛毛脚からはしゃがみBと推手・魔脚歩の二択を迫ろう。ダッシュからの二択は飛毛脚を意識させることで意味があるので両方使おう。

●ノーマルジャンプD→しゃがみB～めくりノーマルジャンプD……ジャンプDがガードされた時に間合いが大きく離れた場合は、しゃがみBを省こう。ジャンプDがヒットしていたら、連続技につなげていきたい。この連係は、特に大門やグリフォンなどの大型キャラに有効なので覚えておくといい。

控えに居ても脅威

デュオロンが交代攻撃で出てきた際の跳び蹴りは、ヒットすると相手の背後に着地する性質がある。そして、死両撥生斤は相手の背中からヒットさせると間合いが離れにくい。この二つを利用すれば、自分が画面端付近で交代攻撃を当てる→デュオロンがダッシュで相手を端に押す～（捨己従竜→怒閃竜身把→死両撥生斤→しゃがみB）×4～5→捨己従竜（3段目まで）→斜めジャンプB・Dといった連続技が可能になるぞ！



画面端に追い込まれてしまった……。そんなときでも、デュオロンが頼りになります！

交代攻撃が当たれば状況が逆転……



前方ジャンプB・Dで追撃した後、飛毛脚で裏に回ってガード方向を揺さぶろう。

ノーマルor大ジャンプDのめくり攻撃性能は秀逸！ 下方向への攻撃判定も強い！



シェン・ウー

相手に接近するには？

ジェンは相手に接近するのが意外と難しい。では、どうすれば接近できるか？

接近の布石となるのは遠距離立ちB。リーチがあるので、うまく使って相手に跳び込ませ、強の絶・激拳で迎撃しよう。迎撃に成功すれば接近できるので、そこからの起き攻めで二択を仕掛けるのが理想。

ゲージストックが無い場合は、ジャンプBや下方向に強いジャンプDのほか、ダッシュの早さを活かし、多少強引に接近を試みるのもいいだろう。



連続技で激拳を決めた後は投げ間合いに居るので……

截攻崩撃と打撃の二択がイイ感じ。相手は相当嫌がること間違い無し！

接近したら二択を迫る

近距離立ちCにはキャンセル伏虎撃まで入れ込み、ヒットを確認をして降龍撃までつないでいこう。しゃがみBからならしゃがみAにつなぎ、ヒットしていたら虎豹連撃を決めるといった感じだ。

截攻崩撃が決まった後の追撃は、近距離立ちC→キャンセル伏虎撃→降龍撃が基本。ゲージ[illegible]なら近距離立ちB→キャンセル虎豹連撃に。この連続技は、近距離立ちDを◆◆◆まで入れた後、レバーをニュートラルに戻してDで出し、もう一度◆◆◆＋Dでキャンセルすれば虎豹連撃が簡単に出てくれる。

そのほか截攻崩撃→近距離立ちC→キャンセル強激拳の後、再度截攻崩撃を狙うのも強力な連係だ。相手のジャンプや暴れを読んだ場合は近距離立ちCとしゃがみBからの連続技をたたき込んでやろう。

交代攻撃を截攻崩撃と近距離立ちCの後に連続ヒットさせることができるので、チーム内にシェンよりダメージの高い連続技を狙えるキャラが居る場合は、交代攻撃につないで一気に勝負を決めることもできるぞ。



タイミングはシビアながら、近距離立ちCのヒットを確認したら……

交代攻撃が連続ヒットするのだ。控えキャラによっては、高威力連続技が狙えるぞ！



密着からの強攻撃や激拳キャンセル爆真を出してから

追撃が間に合う。使用する機会が少ないのが残念なところ。

SHEN WOO

Text：キャベツ

一見パワータイプのようだが、素早く動けるシェン。楽しいキャラだぞ！



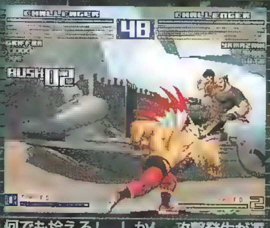
グリフォンマスク

ダイタロスアタックが！

ビッグフォールグリフォンの影に隠れて、使う人が少ないダイタロスアタックだが、この技は相手のやられ状態にかかわらず、空中追撃として決められることが判明した。

これによって広がった戦術は、近距離立ちC→キャンセル弱ポセイドンウェイブスーパーキャンセル→ダイタロスアタックを筆頭に、ジャンプAやジャンプDが空中ヒットした場合の追撃が挙がる。どちらもゲージストック効率を考えるとやや威力不足だが、状況に応じて使っていこう。

なお、空中追撃に使った場合、ほとんどが2ヒットだが、画面端で近距離立ちDを高い位置で空中ヒットさせた後は3ヒットして大ダメージ！

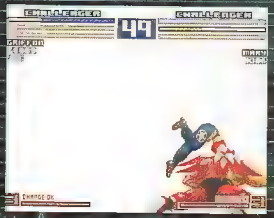


何でも拾える！　しかし、攻撃発生が遅いのがタマにキズ。

フォールを決める

グリフォールは意外とダメージが高く、通常投げの後に決めた場合は、弱ジャスティスハリケーンよりもダメージが高くなるほどだ。グリフォンはD投げが前方へ投げるため、失敗時の近距離立ちDからの連係も合わせれば、かなりの戦力になるぞ。

また、弱ポセイドンウェイブが地上ヒットした後、相手が着地する前にグリフォールを当てると、相手は受け身不能で確定する。さらに、相手が着地した瞬間にちょうど重なるように出すと、相手が受け身を取った瞬間にヒットし、連続ヒットだがヒット表示が切れる。この場合、ダメージ補正がかからないため通常より多くのダメージを奪えるぞ。

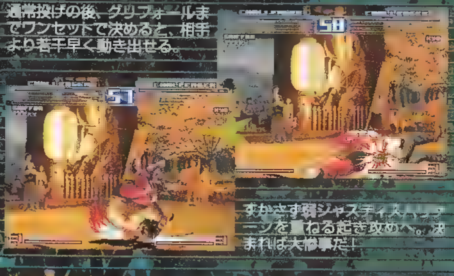


タイミングが合えば受け身が見えているのに確定でヒット！　これびっくり。

グリフォール後の攻め

地面に居る相手へヒットさせたグリフォールの場合、相手の起き上がりよりやや早く動け、ちょうど弱ジャスティスハリケーンを重ねられる。画面端なら弱ジャスティスハリケーン後も似た状況で、同じく投げを重ねるのが強力だ。

一方、弱ポセイドンウェイブヒット後に確定したグリフォールの場合は、相手が空中へ浮くタイプ。この後、相手が受け身を取った場合は立ちCを重ねると、起き上がりにジャンプで回避できない。



通常投げの後、グリフォールまでワンセットで決めると、相手より若干早く動き出せる。

すかさず弱ジャスティスハリケーンを重ねる起き攻めへ。決まれば大惨事だ！

THE GRIFFON

Text：真瑠也

局地ネタが数多くあるグリフォンマスク。すべてを使いこなして、ダメージアップを計るべし。



構え重視のテクニカルキャラ！

ジョン・フーン

JHUN HOON

Text：キャベツ

技のバリエーションが豊富なので、個性的な動きができる面白いキャラだ。

基本戦法

中間距離では、けん制として遠距離立ちB、遠距離立ちDなどの技を振っていく。判定が優秀な垂直ジャンプCを先読み対空として置いておく感じで出すのも強いぞ。

構えてからの多彩な攻めが強力なので、リーチの長いしゃがみDを相手にガードさせて各種構えに移行したい。技後に表構えに移行する➡+A技を直接出していくのも強力。➡+Aを当てた後は、相手の起き上がりに鷲爪脚・下段を重ねるのが安定。もしくは孤鷲破でガードクラッシュ値を稼ぐのも悪くない。うまくガードクラッシュを誘発した場合、密着時は構え中の満月斬、やや離れているなら表・切り替え攻撃を決めていこう。ゲージストックに余裕があるのなら、鳳凰裂爪脚を決めるのもいい。

相手のガードは裏構え中の猛虎撃、飛虎撃で揺さぶっていこう。どちらも技後はガード／ヒット問わず、裏～表と切り替え攻撃を出すのがいいだろう。飛虎撃ヒット後に出した場合は、追撃として決まるのもおいしい。

起き攻めにも猛虎撃と飛虎撃で二択を仕掛けるのがいいが、構え中はガードができないということに付け込んで、技をぶっ放してくる相手もいるだろう。そんなときは、相手が起き上がる直前に構え動作を解除して、相手の技をガードしてやろう。

画面端の起き攻めには弱排気撃→満月斬という選択肢もいい。ヒットしていた場合、相手のダウンを確認してから裏～表・切り替え攻撃を出せば、相手が受け身を取らなかった場合には追撃できる。

ジョンがリーダーのときは、裏構えのまま全式・裂爪飛天脚で対空待ちするのも強力だ。この利点は、コマンドを入れてもジョンが屈伸しないため、相手にコマンド入力しているのがバレないことだ。



判定が強いので、単出しすれば、かなり頼りになる技だ。



リーチのあるしゃがみD。キャンセルして構えに移行しよう。



鳳凰天舞脚まで決めて大ダメージ連続技だ！



全式・裂爪飛天脚まで当てたら



弱攻撃からキャンセル➡+Bにつなぎ



龍牙が大変なことに!?

牙刀

GATO

Text：真理世

画面端連続技に使える龍牙の当たり方に注目！ 交代攻撃後も大チャンス到来だ。

龍牙と連続技

画面端で強力な連続技が発見された。それは強風牙～旋牙・近距離立ちD→龍牙というもの。龍牙は空中の相手にやられ状態にかかわらず2段目以降がヒットする特徴があり、近距離立ちDで空中復帰した相手にもヒットする。

また、龍牙はその当て方によってダメージが大きく変わる。近距離立ちDの後に少し遅らせてから龍牙を出すと、地上の相手には5ヒットの龍牙が、なぜか6ヒットして大ダメージを与えるのだ。

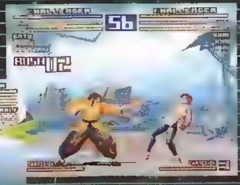
交代攻撃が空中ヒットして牙刀が出てきたときの空中連続技は、(弱風牙～)旋牙→➡+B→龍牙や、(弱風牙～)旋牙×2→しゃがみC→キャンセル龍牙などを狙える。後者は難度が高くなるものの、連続技中にたまるパワーゲージが前者よりも多いので、状況に応じて使い分けよう。

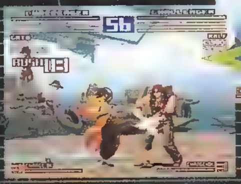
また、しゃがみBからの連続技。しゃがみBからは遠距離立ちAにつなぐのが最も簡単だ。連係としても優秀だ。ここでがんばってヒット確認をすれば、遠距離立ちAからキャンセルせずに弱襲牙までつながるので、覚えておこう。





弱風牙～旋牙で浮かせた後、近距離立ちDで早めに追撃してから、やや遅めに龍牙。6ヒットして体力半分をゲット！ ギリギリで拾うのがポイントだ。





しゃがみBからは遠距離立ちAへつなぐ。さらに弱襲牙までつなげば申し分無し。

遠距離立ちAからは遠距離立ちBも一応つながる。あまり使わないが屈辱的？

連係を充実させる

無牙は相手が地上、空中どちらに居ても投げられるので、かなり使いやすい技。

狙いどころは遠距離立ちAからキャンセルで弱の風牙or裏風牙を出し、弓牙で中段を狙うか、無牙で投げるのが主な二つ。もう一つは豪牙を決めた後に、強風牙→無牙を重ねるパターン。こちらはかなり回避困難な連係なので、ぜひとも覚えておこう。

また、遠距離立ちAからの連係として、風牙～旋牙も有効。弓牙を警戒させて立ちガードを誘えば、下り際に出す旋牙をガードさせられる。これはガード後の状況がほぼ五分になっているので反撃を受けず、さらに画面端ならば連続技で大ダメージを狙える。



豪牙後の強襲風牙→無牙は強力。めったに返されないので、狙いまくろう。

KOF事典 2003



体力リード時の逃げは天下一品！

まりん

基本はスズメバチ

まりんは極端にガードを崩す性能が低いため、大幅に体力負けしているときは試合に出すべきではない。そこで、ここでは体力が五分以上を前提とした攻略を紹介する。

先鋒まりんなら、体力が五分の状態なのでおすすめだ。スズメバチ（空中）〜スズメバチ（方向転換）●方向に対する反撃手段を持たない相手なら、これだけでもいい。

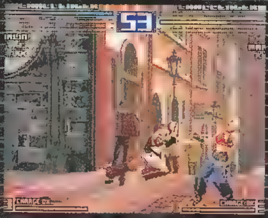
スズメバチ（空中）は奇襲の意味も込めて、バックステップや昇りジャンプで出そう。基本は1回目の方向転換で後方に逃げ、相手の出方次第で再度方向転換をできるように余力を残しておくといい。

これの繰り返しだけでも、徐々に体力をケズることができるし、へたに動いた相手にはヒットするぞ。

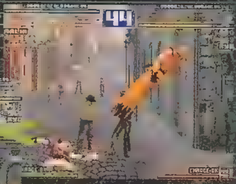
しかし、スズメバチに対する反撃手段があるキャラ、特に飛び道具を持っている相手には、後方に逃げるときに飛び道具を出されると苦しい。

とはいえ、飛び道具はまりんが後方に逃げるのを読んで出すことになるので、飛び道具を撃たれると読んだら、●方向に突進して技の出掛かりをつぶすことが可能だ。

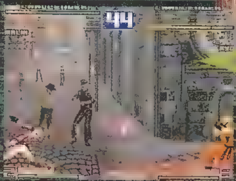
ただ、まりんは有利な相手にはとことん有利なので、苦手なキャラ相手のときは無理して闘うよりも、一度控えに戻してしまうのも手だぞ。



スズメバチ（空中）だけで倒してしまうことも、相手次第で十分にあり得る。



スキを突かれて接近されてしまったら、ガードキャンセルC＋Dで吹き飛ばそう。



これは同時にオニグモの設置チャンスでもある。相手が焦ってしまうこと間違い無し!?

オニグモを設置する

もしうまく接近されてしまったら、すぐさまガードキャンセルC＋Dで距離を離して、オニグモを設置していこう。

2個目のオニグモを設置するときは、1個目のオニグモを設置してから時間を置いてから出すといい。こうすることで、1個目のオニグモが消えても2個目のオニグモが画面に残るので、その間に再度オニグモの設置が可能になる。

オニグモを繰り返し設置していると、相手はしびれを切らしてジャンプや前転での接近を狙ってくるだろう。そこにジョオウバチを決めて、さらなる体力リードを奪っていけば、ますます相手の焦りを誘うことができ、まりんのペースにしやすいぞ。



ジョオウバチを確定状況に出せる精度が高くなれば、その分だけ強くなれる！

MALIN

Text：極限堂

体力リード時の鉄壁の要塞……。まりんはそんな闘い方が適している。



万能キャラの真髄を見せるっチ☆

ユリ・サカザキ

基本戦法

今年のユリは攻守ともにバランスのいい技がそろっており、使う技に困らない。まずは、試合の流れとともに主要技と狙いを解説していこう。

お互いにけん制し合うような間合いでは、遠距離立ちBを軸に、跳び込みに対する強空牙や相手の大振りな技に合わせた跳び込みを狙っていく。

跳び込みをガードさせてしまえば、崩し能力の高いラッシュに持ち込めるため、相手は対空を警戒せざるを得なくなる。そうなれば、相手の技の空振りや垂直ジャンプでのけん制などに対してダッシュで走り込んで、しゃがみBをガードさせていく、といった選択が効果的になる。

一度近距離で有利になれば、百烈びんたやジャンプ中●＋Bが活きてくるため、対空の処理を常に頭に置きつつも、近付くチャンスを見逃さないように！ 近距離で有利になることに成功した場合は、百烈びんたを嫌がって跳ぼうとする相手にしゃがみB（からの連続技）を狙おう。

連続技

本作におけるユリの連続技の基本となるのは、しゃがみB×2→キャンセル●＋B→キャンセル飛燕鳳凰脚だ。相手が大きなスキを見せた場合には、近距離立ち強攻撃→キャンセル●＋D→キャンセル強空牙→裏空牙という連続技も決められるが、●＋Dから強空牙のキャンセルを早めにして、なおかつ裏空牙を引き付けて出す必要があるため少々の慣れが必要となる。

また、さらにタイミングはシビアになるが、裏空牙の代わりに飛燕鳳凰脚を当てることも可能。こちらもかなり慣れが必要だが、モノにすれば確実に戦力になるため、ぜひ実戦投入できるように練習しておきたい。

局地的なものではしゃがみBのギリギリ先端がヒットした間合いからキャンセル●＋Bが連続ヒットするため、通常投げの間合い外からしゃがみBで刻む攻めがとても有効となる。相手にガードされそうなときは、しゃがみBで止めよう。



このぐらいの距離でも、●＋Bがつながるぞ。



本家の虎よりも高性能？ しゃがみ攻撃にも負けないぞ！

チームの指針

万能タイプであるユリは、やはり大将に据えたいキャラ。立ち回りが安定しているため、ラウンド開始時に持っているゲージをユリに回す必要性は少ない。戦術がゲージに依存するキャラや、超必殺技の性能が高いキャラを先鋒に置こう。チームメイトに守備型のキャラがいるなら先鋒に置いてラッシュを狙うのもいいが、相手によっては百烈びんたを小ジャンプされて負けることもあるため、状況には常に気を配ろう！

YURI SAKAZAKI

Text：INO

今年のユリは、攻守ともに優れた万能キャラ。多種多様な技を使いこなし、あらゆる局面で有利に立ち回ろう！

チャン・コーハン

[illegible]が減ってもやることはやる!



CHANG KOEHAN

Text:[illegible]

細かいチャンスが大きなダメージ源となる。新技に感謝感激、チャン先生も興奮気味だ。

鉄球大粉砕を出す

攻撃発生が非常に早い鉄球大粉砕は、弱攻撃からの連続技に使うよりも、むしろ相手の技をガードした後の反撃技として使いやすい。

必殺技や通常技をガードした後はもちろん、中間距離で相手のけん制技の空振りに合わせることもできるので、コマンド入力をしつつ相手の様子を見るようにしたい。

また、この技はガードされてもスキが小さく、ガードキャンセル緊急回避をされても大幅に有利な状況になる。投げと打撃の二択を狙えるぞ。

出始めの無敵時間は無いため、対空や割り込みに使えない点を除けばかなり優秀な技なので、ゲージストックはこの技に使っていこう。



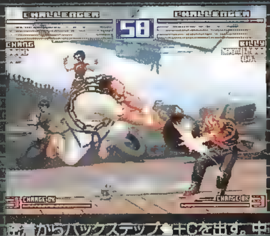
リーチのある反撃技として優秀。中間距離でコマンド入力しつつ待つ!

ジャンプ中◆+Cが熱い!

チャンのジャンプ中◆+Cは、攻撃判定の発生が遅いため通常時のジャンプ攻撃としてはやや使いにくい。しかし、この技はバックステップ中にも出すことが可能。

この場合、庵の百合折りのようにバックステップの距離を伸ばすことはできないが、早めに入力することでバックステップ中に攻撃判定を出せるぞ。ジャンプ中◆+Cはリーチが長いため、密着状態から出せば攻撃判定を相手に当てることができるのだ。

跳び込み後の選択肢の一つとして使えるほか、中間距離で少し接近してから出して、相手のけん制技に合わせることもできるので、意識して使ってみてはどうだろうか?



密着からバックステップ◆+Cを出す。中段攻撃として使えるので多用すべし!

ガードポイントがスゴイ

鉄球粉砕撃のガードポイントは、コマンド完成の約5フレーム後から存在し、今回は非常に使いやすくなっている。

飛び道具対して弱鉄球粉砕撃を狙う場合、やや引き付けて出す必要があるため、ガードポイントで受け止めることができても反撃にならないことが多いが、アテナやキング、K'戦では中間距離ならば反撃になるので覚えておこう。

また、アテナならばしゃがみC→サイコボールの連係はまず反撃になるので忘れずに。



タメが完成している状態で中間距離での飛び道具を見たら、速攻で入力してみよう。

うまくいけば反撃になるため相手もビックリ。これで少しは飛び道具へ対抗可能だ。

K'(ケイ・ダッシュ)

アイントリガーが[illegible]たる!



K'

Text:極限堂

強過ぎず、弱過ぎず……、絶妙な性能のアイントリガー連係が楽しい! この面白さを体験してみよう。

ガードを崩す手段を知る!

ガード崩すのが少々苦手なK'だが、それを克服する手段が見付かったので紹介しよう。

まずは画面端以外で使える戦法で、ジャンプDで接近した着地後に、前方小ジャンプCを昇り気味で出そう。

ジャンプDをガードした相手はしゃがみガードをしやすいので、姿勢の低くなった相手を跳び越えてめくりジャンプCを狙っていける。

このめくりジャンプCは、昇り気味で出してもヒットすれば容易にしゃがみAまでつなぐことが可能。

次は、画面端で相手のガードを崩すための手段だ。

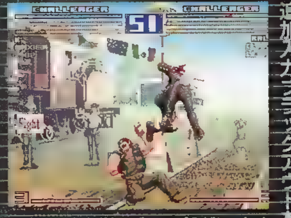
相手の起き上がりや着地にアイントリガーを重ねておき、追加入力ブラックアウトを出すと、アイントリガーで相手のガードを崩すことが可能。

これを利用したガード崩し連係は、ダウンを奪える技のほとんど(◆+A、強クロウバイツ、ヘブンズドライブ、チェーンドライブ、C投げ、ガードキャンセルC+Dなど)から狙うことができるぞ。

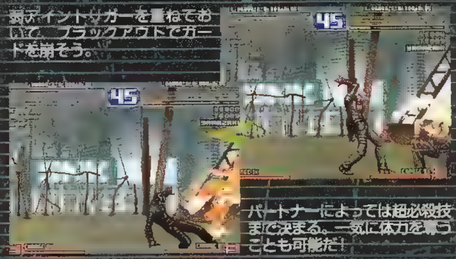
アイントリガーはヒット時に相手が浮く弱、ブラックアウトは動作が短い弱で出す。アイントリガーは終わり際を重ねるほど追撃を当てやすくなるぞ。浮いた相手の追撃に使っていく攻撃は、交代攻撃やしゃがみAがいいだろう。難度は高いが、弱クロウバイツやヘブンズドライブも入る。交代攻撃からは超必殺技を決めることも可能なので、一気に体力を奪えるだろう。

しゃがみAをヒットさせた後は、ノーキャンセルで再度弱アイントリガーを着地に重ねていけば、再びガード崩し連係を狙うことが可能だ。

アイントリガーが前転されると思ったら、ブラックアウトを出さずに、前転のスキに連続技をたたき込もう。

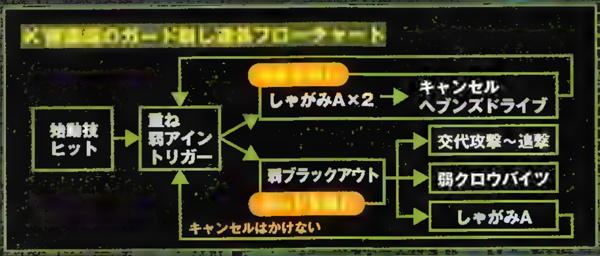


写真のような形でジャンプCがヒットする。もちろんしゃがみAがつながるぞ。



弱アイントリガーを重ねておいて、ブラックアウトでガードを崩そう。

パートナーによっては超必殺技まで決まる。一気に体力を奪うことも可能だ!



KOF事典 2003

大吉

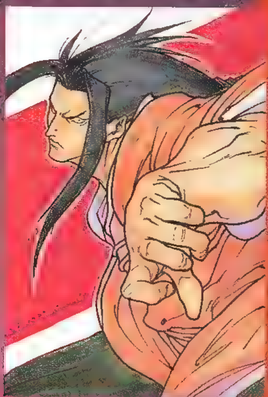
ネオジオゲーム全般バックアップコーナー

MVS大明神

「KOF2003」の稼動で今年も快調な滑り出しを見せたネオジオゲーム。MVS大明神は、読者の投稿作品ギャラリーであり、ネオジオゲームに関する情報盛りだくさんでお届けする贅沢なコーナーなのでーす！ 今年もよろしくお願いします！

今号の絵馬奉納

前菜もメインディッシュも「KOF2003」投稿という、KOFづくしなフルコースに仕上がっていまっせ。イラストコンテストにも参加してくれよん。



（群馬県 BOS君）
☆血なまぐささを察知して逃げるべし。眼瞼の閉じる隙も見逃してはくれない。



（東京都 BIO君）
☆吠える巨獣というか、なんか変身でもしそうな勢いじゃあないのさ！



（徳島県 猫野まひるさん）
☆アイドル路線だが、昭和なイメージも……。今はそれが流行るのか？



（大阪府 鴨島翔さん）
☆テコンドーの鬼が帰ってきた！ …との登場デモも必見といえるだろう。



（山口県 Nagiさん）
☆歴代主人公による座談会など開いてみるのもよいでしょうな。会話

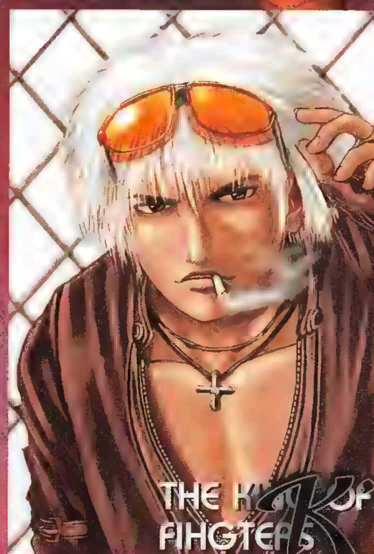








……タイプだよね。



☆紫煙をくゆらせたK'のア…ショット！ 散歩でも戦闘に移行できそうな情景ですな。

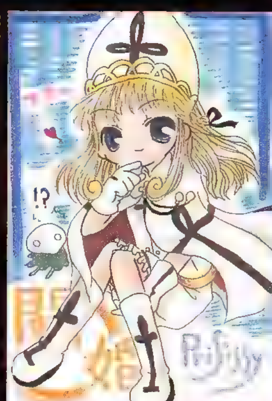
MVS大明神流 アルカディア大賞徹底分析

前号に掲載された第四回アルカディア大賞の発表はキチンと読んでくれたかな？ 各部門賞に食い込んでいるネオジオゲームの魅力の秘密を、今こそ解き明かしていこう！

『SVC CHAOS』読者大賞2位！

対戦だけでなく、シングル台でお気に入りの連続技を探したり、こつこつエンディングを見ることにも楽しみがある。MVS筐体の持ち味であるバラエティさにブーストをかけてくれるゲームといえるだろう。

祝！『闘婚』堂々の読者大賞13位！



（滋賀県 満月だんごさん）

まさに望外の幸せとしか例えようのない豪血寺一族シリーズの最新作登場。今後もネオジオの主砲としての活躍に期待したい。

各部門賞の精察 そして今年の傾向は……。

ベストキャラクター賞では、草薙京の2位入賞、八神庵の7位など安定した強さを発揮していた。また、好きなメーカー賞の2位にSNKプレイモアがランクイン！ よほど道を外れない限り、ネオジオゲームに対する読者の支持率は安定しているといえる。KOF三部作が集結するまでのここ数年は、この安定路線は続くのではないだろうか。

おみくじ メモリーカード

去年も大量の投稿を頂戴しましたこと、誠にありがとうございました 今後ともネオジオ作品と皆さまをゲーム以外の面で繋ぎつつ、共に歩めるアルバムのような存在になれたらなあと思っております（生意気いってすみません） でも、後になって読み返すと顔から火が出る投稿も全然オッケー 若さゆえの過ちはこちらMVS大明神でどうぞ！ やり過ぎぐらいが丁度イイんちゃいますか？

お正月夢企画第二弾！

『Yuki VS. ARCADIA?』お年玉徴収作戦

「サムライスピリッツゼロ」を制作した悠紀の開発陣と、アルカディア班とのネオジオゲーム対決企画！　古めのネオジオゲームを持って泥試合に持ち込もうとしたが、開発者は軽くキちゃってるネオジオオタクで全員強い！　作戦は大誤算か!?

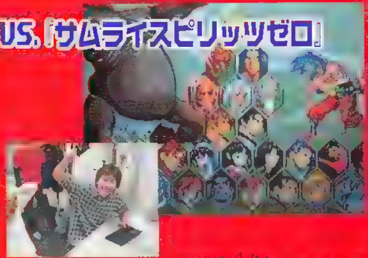
VS.『ファイターズヒストリーダイナマイト』



ライターのケンちゃん（マットロック）対MURASAKI氏（溝口）の勝負は接戦であったが、弱点のヘッドホンを飛ばされて気絶したマットに無常のごっついタイガーバズーカーがぶっささり終了。

続く『斬紅郎無双剣』勝負では、MURASAKI氏のラッシュが爆発。橘太郎見せ場ゼロの上10秒で散る。

VS.『サムライスピリッツゼロ』



編集JKの腐れ外道の適切な対空技→＋Cが、ディレクター高屋氏の首斬り破沙羅を落としまくる！　なんと『サムライスピリッツゼロ』は5万ポイントボーナスということで、一気にアルカディアがリード！

ベストバウトダイジェスト

●『ガンガン行進曲』……広報前田氏のガンガン必殺技を紙一重で回避するも、ケンちゃん惜敗！　キサラのコマンドを知っていれば勝っただろう……。

●『ファイトフィーバー』……高屋氏の選んだゴルリオが余りにもデカニブキャラで、飛び道具に押されて撃沈。

●『天外魔境真伝』……お互い術のコマンドまで覚えているという対等の勝負。JKの使う出雲の対空が雌雄を決した。

結果発表！

50002対3でアルカディアの勝利！



アルカディア辛勝！　お年玉ゲット！

60ページの豪華プレゼントへダッシュだ！

サムライマスターグレード

サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣特集

サムライスピリッツシリーズ特集もついに第三弾！　ここまでのシリーズで投稿人気が一番というから驚き。リムルル、閑丸人気高いね。



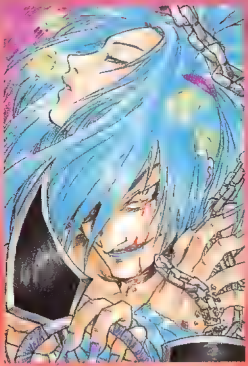
（千葉県　ばっくあーぼさん）
☆ヒィッ、このオッチャンだれ!?　こんなんプログラムの中に居ないよ！













募集告知峠

MVS大明神では、ネオジオゲームに関する投稿を募集しております。最新作『KOF2003』のカラーイラストを送るもよし、ロケテストでの思いもよらぬ体験を文章でつづるもよし、何でもアリ！　あて先は

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部「MVS大明神」係

メール投稿はコチラ
sp_kof@arcadiamagazine.com

『KOF2003』イラストコンテスト締切（2/13日必着）迫る！



『KOF2003』の発売を記念して、SNKプレイモアとアルカディアによる共同イラストコンテストを開催中です！　“『KOF2003』に登場するキャラクターを描くこと”という原則さえ遵守してくれればオーケー。投稿作品に関する規定はA-Froの最終ページのインフォメーションを参考にしてください。2月13日（金）必着ですよ！

おみくじ メモリーカード
さすがにネオジオが誇る人気シリーズだけあって、『KOF2003』イラストコンテストは大盛況！　複数枚の応募も可能ですので、余力があれば二枚、三枚と作品を送りつけてやってくださいね！　ここでは明かせない豪華賞品たちが、あなたの家に届きたくてウズウズしているよ。新キャラは思ったほど競争倍率が高くないので、狙い目かもしれないぞ。

人気シリーズに先駆的な意欲作など、大ヒット作品を提供し続けるメーカー、株式会社コナミ。アルカディア大賞においては2年連続で「好きなメーカー賞」を獲得し、最も多くのプレイヤーに支持されているメーカーである。コナミが掲げるスローガン"Be Creative"の行き着く場所には、アーケードゲームの一つの未来形が見えているはずだ。改めてその形を探求してみたい。

KONAMI戦略
～"Be Creative"のスローガンが目指すモノ～

ビデオゲームプロデューサーが語るコナミのビジョン

"びっくり"発言その1

コレクションしたもので遊べる、多人数対戦型ゲームを考えています

『クイズマジックアカデミー』はクイズゲームとしてのフォーカスがぼけないように、シンプルな現行バージョンに仕上げました

――[illegible]』の[illegible]

[illegible]

『麻雀格闘倶楽部』が市場に出るちょっと前くらいから『定番商品をオンラインで出したい』という考えがありました。それまでクイズゲームを作らなかったのは、どうしても目新しさってところがあったからなんです。パッケージ(基板モノ)商品だと問題数がどうしても限られてしまいますが、ネットワークがあればデータの配信ができるから、毎回問題をアップデートできます。そして、やるからには対人戦をやらないと面白くない。それに各プレイヤーの回答がばれてはダメですから、じゃあサテライトを分けましょう、となったわけです。

『クイズマジックアカデミー』の開発初期段階では『世界の財宝を探せ』みたいな演出要素や人生ゲームみたいにグルグルフィールドを回る案も出ていましたが、どうもクイズゲームとしてのフォーカスがぼけてしまう。そこでシンプルな形を追求した結果、プレイをスタートしたらすぐ予選が始まって、頭から最後まで緊張しっぱなしの現行バージョンになりました。

――マジックエッグなどのプラス要素は、発売直前に加えられたのですか？

そうです。もっといろいろやりたかったんですけどね(笑)。今は問題のオンラインアップデートに力を入れています。現在



たかはし かずや
アミューズメント事業本部
制作グループ
プロデューサー 兼 統括マネージャー
1990年入社。アーケードゲームのプロデュースだけでなく、コナミが展開しているオンラインサービス"e-AMUSEMENT"の統括も行なっている。
【プロデューサーとしての代表作】
「武術」、「DanceDanceRevolution」シリーズ、「出撃！戦国革命」、「クイズマジックアカデミー」。

"びっくり"最新作その1

最新アップデート版には新キャラ＆新要素追加！

2003年8月に稼働を開始してから現在まで人気が上昇し続ける「クイズマジックアカデミー」。配信によって加わった新要素を一挙に公開するぞ！

追加問題数が大幅にUP！

本作で出題される問題は、毎月一五〇〇問ほど追加配信されていた。ところが昨年11月から、毎月の配信問題数がなんと一気に五〇〇〇問へボリュームアップ！ 問題数に圧倒されないように、自分の知識に磨きをかけておこう！

新しいランクが追加！

勲章を集めることで昇級していくランクが、さらに追加されることが判明！ 現在の最高ランクは「大賢者」だが、さらに八つのランクが設けられた。シークレットになっているランクは、その目で確認してみてくれ！



現在判明しているランクは五つ。さらに秘密のランクが三つあるようだ…。

クイズマジックアカデミー
■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
■ジャンル：クイズ
■操作方法：タッチパネル
■発 売 日：2003年8月(稼働中)
■使用基板：－

2004年 KONAMI SPECIAL

“びっくり”=Be Creative

は三万五〇〇〇問ぐらい、毎月五〇〇〇問ぐらいずつ増やしています。「このプレイヤーにどの問題が出題されたか」を調べると、すごいペースでプレイしてくれているんです。そうなると当初のひと月一五〇〇問のアップデートではとても追い付かないので、五〇〇〇問に増やしています。それに四択問題は、プレイヤーの皆さんからもオフィシャルホームページ上で募集しています。採用者にはその旨がゲーム中で分かるようになっていますから、どんどん応募していただきたいですね。

――クイズマジックアカデミーがここまで多くのプレイヤーに受け入れられているのは、なぜだと思われますか？

従来型のパッケージ商品だと、初回ロットを販売してしまったらそれで終わりなんですよね。でもオンライン商品だと、長期間にわたって安定稼働できます。キャラクターカードなど新たな要素を加えることで、プレイヤーの方々にも飽きずに遊んでもらえるし、新たなプレイヤーも入ってきてくれる。そこが要因じゃないでしょうか。制作ディレクターの頑張りもありましたし、私も長く売れそうな商品に初めて関われたので、うれしいですね(笑)。

――高橋さんは「AMUSEMENT」の[illegible]

[illegible]

そうですね、どれくらいのスペースで[illegible]れくらいの容量があれば表現可能か、分かりますからね。最初から飛ばしすぎると難しいので(笑)、「このコンテンツではここまでのことをやりましょう」と決めながら進めています。「AMUSEMENT」始動から1年半ぐらいでだいぶノウハウも蓄えられましたから、今度の夏ぐらいには新たな大きなことを仕掛けていきたいなと思っています。

――AMUSEMENTの可能性として、[illegible]

当然あります。品質を考えなければ、「えいやっ」で何でも出せるんですけど(笑)。最初はプレイの継続性であったり、離れた相手と対戦できたりという段階から始めています。まだオンラインゲームというと家庭用のMMO(※Massive Multiplayer Online=大規模多人数オンライン)のRPGが浮かびますよね。でもガンシューであれ何であれ、RPGでなくてもできるはずだと思っています。それが次のステップでしょうね。「一つの世界観にプレイヤー自身が入り込める」というものになっていくんじゃないでしょうか。

「今までこんな風にプレイしたこと無いよ！」と驚かせるような作品を作り続けたい

――コナミの中で、高橋さんはクリエイターとしてどんなスタンスにあると考えていらっしゃいますか？

変わったことをやる、ということですね。人がやらないことをやるのが、僕の基本ポリシーなんです。大抵、最初は周りから大反対されますけどね(笑)。スタッフが能力を出し切ったときには良い結果になりますし、今一つだった場合には残念な結果になることもあります。僕は基本的にバクチ打ちなので(笑)、三本やって一本の大ヒットが出ればいいんじゃないかと思っています。

――最新作で高橋さんがこだわった部分は？

『マジックアカデミー』では、とにかく「分かりやすい作品」ということですね。人のプレイを見ていて、「何をしているのかすぐに分かる」という作品作りを心掛けています。

――では今後、プロデューサーとして仕掛けていきたいことを教えてください。

「今までこんな風にプレイしたこと無いよ！」と驚かせるような作品を続けたいですね。失敗することもあるんだけど(笑)、次に活かせればいいわけですから。今後は、プレイヤーの皆さんがコレクションしたものを使って遊べて、多人数が集まって対戦できるタイプのゲームを考えていますので、楽しみに待っていてください。

――読者へのメッセージをお願い致します。

僕はコナミに入ってずっとアーケードゲームを中心に関わってきています。基本的にゲームの楽しさは「アーケード発」であるべきだと思っているんですね。それが家庭用に波及していくべきだと思います。ですから、ゲームセンターへ常に新鮮な「びっくり」を提供していきたいです。どんどんアーケードに足を運んで、いち早く体験してください。

転校生がやって来た！

1月からは新キャラクターが二人追加された！二人の新キャラクターを紹介しよう！

サンダース





気合いの入りまくってそうな男子。初日から全校を制圧してそうな威厳に満ちている。

マラリヤ



クールな表情の美少女。転校してきたばかりなので、制服はまだ前の学校の物のようだ

クイズ女王VSアルカディア編集部 マジックアカデミーで対決!!

昨年12月、東京・六本木のコナミにて、「クイズマジックアカデミー」でクイズ王に挑戦できるメディアイベントが開催された。

アルカディアはクイズ女王・石野まゆみさんに挑戦。結果は四人がかりでも玉砕……。やはりクイズ女王は、「マジアカ」でも強かったのであった。



「タイムショック21」ファイナルチャンピオンをはじめ、数々の栄冠に輝いた石野さん

“びっくり”最新作その2

期待の新作堂々登場！

pop'n music 11

©1998 2004 KONAMI



そろそろ冬も終わるけど、ポップンは一足お先に春満開！新作『ポップン11』が登場！新要素も追加して、みんなの期待に応えちゃうよ！

ポップンミュージック11
■**メーカー**：コナミ／コナミマーケティング
■**ジャンル**：音楽シミュレーション
■**操作方法**：5ボタン／9ボタン
■**発 売 日**：2004年3月発売予定
■**使用基板**：ー

Text：赤男



Nyami

『ポップン11』も新要素いっぱい！



モードセレクト画面も一新。とても見やすくなっているよ。今日はどのモードでトラベルする？



オススメモードでは、ジル&ピエールに加えてMr.AOKIも参加。質問の内容も大幅パワーアップ。

ついにやってきました期待の新作『ポップン11』！　コンセプトが「トラベル（旅行）」ということで、全体的な画面構成も爽やかな青空バックにイメージチェンジ！

今作では、新楽曲・新キャラクターの追加や従来のモードやシステムに加えて、さらにいろいろな新要素がてんこ盛り！　エントリーカードに関わる仕様変更や、よりプレイヤーに近くなったポップンフレンド。また、毎作恒例となった店舗対抗インターネットランキングイベント、『ee' MALL 2nd avenue』との関係……そして、現在最も気になる要素、携帯アプリとの連動！

この春は、『ポップン11』でポップンワールドへトラベルしよう♪

携帯アプリ機能と連動？
注目の新システム

現段階で一番気になる新要素として、携帯アプリとの連動システムというものがある。今までも、自身のプレイデータ閲覧などで携帯電話との連動は行なわれてきていたけど、今回のシステムは、携帯アプリとのこと。この携帯アプリをどういった形で使用するのかとっても気になるよね。

例えば、現在携帯サイトのコナミネットDXで携帯アプリ『ポップンミュージック』がプレイできるが、そこで『ポップン11』の楽曲やポップンフレンドに関係するミニゲームで遊べるかもしれないよ。携帯アプリとの連動については、詳細が分かり次第順次掲載していくから期待していてね。



続報待っててネ！



Mimi



Roki

エントリーカードに変化が!?

今までお世話になってきたプレイヤーも多いと思うポップンのエントリーカードだけど、『ポップン11』では『ポップン9』、『ポップン10』の新規カードは使用できないんだ。現在『ポップン10』で使用しているエントリーカード(『ポップン9』から引き継いで使用しているものも含む)は、新規に『ポップン11』のカードへデータを引き継いで使用することになるよ。

これは、今まで使用していたエントリーカードが劣化し、結果大切なデータが消失してしまうことを防ぐ手段なんだ。下のエントリーカード使用方法を覚えておこう。



エントリーカード種類	使用可否	備考
『ポップン11』新規	○	使用可能
『ポップン10』で使用中	△	『ポップン11』のエントリーカードにデータを引継いで使用可(旧エントリーカードの継続使用は不可)
『ポップン9』『ポップン10』新規(未使用)	×	使用不可

『ポップン11』新曲リスト

ジャンル名	曲名	アーティスト名
アンパンマン	アンパンマンのマーチ	中山マミと森の木児童合唱団
捜査線	RHYTHM AND POLICE	♪♪♪♪♪
スシ	スシ食いねェ!	ポプがき隊
めぞん	悲しみよこんにちは	さな
ムーミン	ムーミンのテーマ	山岸愛弥己(森の木児童合唱団)
高校サッカー	ふり向くな君は美しい	♪♪♪♪♪
未来派	demolizione	ensemble futuro
イスタンビーツ	YOLCU MUSTAFA	WORLD SEQUENCE
ピース	Forever The Earth	n.a.r.d
UKヒットチャート	MY GIFTS	D-crew
エレゴス	the keel	Akino
大江戸歌謡	林檎夫人	亜熱帯マジ-SKA爆弾 feat. MAKI
オオサカ	最強おばちゃん伝説	Jimmy Weckl feat.ジュース・アクターズ
イズモ	E-TEN-RAKU	Q-mex
ホンコンユーロ	Hong kong magic	tiger yamato

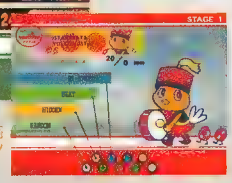
新曲だってもりだくさん♪

皆さんお待ちかねの新楽曲も盛りだくさんで登場! 左のリストに掲載してある曲はまだまだほんの一部に過ぎない。もっともっと、キミの心を揺さぶる楽曲たちが続々登場!

全国各地で行なわれていたロケテストでは、UKヒットチャートや大江戸歌謡、エレゴスやホンコンユーロなどが人気だったみたいだね。ほかの曲も早くプレイしたい!



楽曲セレクト画面は、『ポップン6』を彷彿とさせる。ジャンルの横の表示は、ノーマルモードでは難易度が☆印で8段階、チャレンジモードでは、ポイントが表示



楽曲が始まる前の画面でも、オプションの変更は可能。



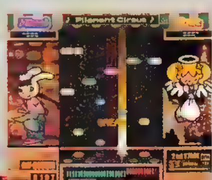
SUMIKO

コナミスタイルより レアグッズいっぱいの 特別版も発売!

何と何と、インターネットのコナミスタイルでは、いろんな特典が付いた『ポップンミュージック9 特別版』も販売。

ポップングッズ盛りだくさんだから、ポップンファン納得。詳しくはコナミスタイルへ!

konamistyle.com
http://www.konamistyle.com/





どんなメニューになるのか[illegible]



Alice

家庭用『ポップン9』も発売!

何と、『ポップン11』だけでなく、家庭用でもついに『ポップン9』が発売するよ!

アーケード版で可能だった要素をすべて盛り込み、さらに新キャラ、新楽曲、新モードなども追加した豪華版! もちろん店舗対抗インターネットランキングイベント「戦え! ギャンブラーZ」や、アーケードでも人気の高い『オススメモード』も遊べるよ。

新モードでは、キミの腕前をカフェのメニューで診断してくれる「ポップンカフェ」。まだほかにも隠しモードがあるらしいけど……それはプレイしてからのお楽しみ♪

"びっくり"最新作その3 ビートの嵐、急速接近中！

beatmania IIDX 10th style

The ultimate system beatmania deluxe version.

©1999 2003 KONAMI

あのⅡDXが膨大な数の新曲を引きさげて、新作『10th style』となり帰ってきた！　かゆいところにも手が届くオプション設定、より親切になったBEGINNER MODEなど変更点を合わせてチェックだ！

ビートマニアⅡDX 10th style
- ■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
- ■ジャンル：DJシミュレーション
- ■操作方法：7ボタン＋1スクラッチ
- ■発 売 日：2004年2月発売予定
- ■使用基板：──

Text：ハメコ。

ⅡDX最新作登場！ 収録楽曲数も過去最大!!



新筐体も登場！

『10th style』に合わせて、クールなイメージがさらにパワーアップした新筐体も出荷され始める。今作からモニターも劣化しやすかった従来の液晶タイプから、36インチのワイドブラウン管が採用となり、ますます楽譜が見やすくなった。新筐体が入荷していたら、ぜひ一度プレイしてみてほしい。また今回から「エフェクター」機能も復活してるので、入荷したお店を探してみよう!!　音質、音圧などを自分好みに調整して「知ってそうな」プレーをするも良しだ！

オプション独立でプレイ幅が倍増！

今作から、ついに1P側と2P側で、それぞれ独立してオプションを選択できるようになった！　正規譜面好きな君も、RANDOM派の友達と何の問題もなくBATTLEできるし、腕前が違う人同士でのBATTLEもやりやすくなったぞ。さらに、DOUBLE PLAY時でも左右で違うオプションが選べることに注目！　左側HIDDENにHS3、右側SUDDENにHS1といったプレイも可能だぞ。従来のDOUBLE BATTLE MIRRORは、片側にだけMIRRORオプションを付けることで実現できる。



1P側はノーマルスピードにHARDオプション、2P側はHS2にEASY、AUTO SCRACHと別々のオプションを選択。腕前に差がある友達とのBATTLEも、オプションでハンデを付ければ面白いぞ。

より初心者向けに！ BEGINNER MODE

BEGINNER MODEの難度が従来のものよりもさらに低くなる。ポップンやギタドラなどでⅡDXの楽曲を知って、「そろそろやってみようかな」というプレイヤーにもオススメだ！　このモードは、「ゲージの下がり方が甘い」、「曲の早さ(bpm)に関わらず音符の落ちる速度は一定」、「1ステージ目をクリアできなくても2ステージ目にすすめる」などさまざまな要素がサポートしてくれるので初心者も安心だぞ！

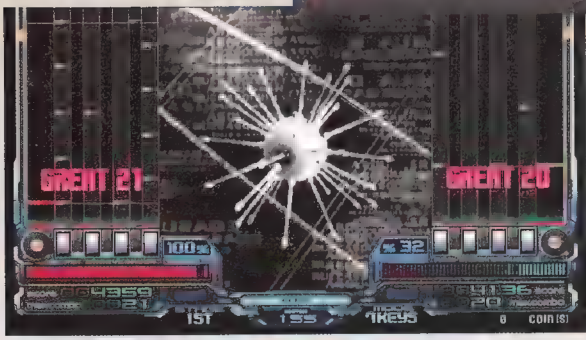
エントリーカード



『10th style』も当然エントリーカード対応！　前作では楽曲などの隠し要素、クリアした楽曲とDJレベルが一目で分かる楽曲選択画面、ⅡDXファンにはうれしいインターネットランキング自動登録など、いろいろな要素が目白押しだった。今作も、エントリーカードを使った新要素には期待が持てそうだ。

選べるモードは超初心者向けの「BEGINNER」、普通よりゲージの下がり方が甘い「LIGHT7」、標準難度の「7KEYS」、決められた5曲をプレイする上級者向けの「EXPERT」、腕前が計れる「段位認定」、好きな曲を選択できる「FREE」と合わせて6項目。





今作では写真のように、1P側と2P側で独立してオプションを選択できるようになっている。2P側だけAUTO SCRACHになっているのが画面写真からもわかるだろう。

ゲームの流れ

これから始める人のため、それにおさらいという意味も込めて、楽曲プレイまでの流れを紹介していこう。BEGINNER MODEが前作より簡単になったので、『10th style』はこれから始めようとする人にもオススメだ！　でも、まずはお金を入れないとプレイできないぞ（笑）。



コイン投入後、タイトル画面にてエフェクターボタンの下にあるVEFXボタンを押すことでオプションの選択が可能になる。もし忘れてしまっても、楽曲選択時にもオプションを選べるので安心しよう。

収録楽曲数更新中！　シリーズ最多の楽曲群で遊び尽くそう!!

	ジャンル	曲名	アーチスト名
1	HARD HOUSE	雪月花	Ryu*
2	ムートラ（ムードトランス）	システムロマンス	ヒロシ＆チー子
3	TRANCE	Smell Like This	Y&Co.
4	J-POP	SHOOTING STAR	小坂りゆ
5	PIANO AMBIENT	scherzo	Osamu Kubota
6	NU JAZZ	Ready To Rockit Blues	SLAKE
7	TRANCE	pandora	dj TAKA feat.Tomomi
8	HIPHOP	NO DOUBT GET LOUD	ASLETICS
9	DANCE POP	Lucy	ELE BLOCK
10	RAVE(02の方)	LOW	RAM
11	MEDIUM WAVE	Let's run	Mitsuto Suzuki
12	TECHNO	Innocent Walls	TaQ
13	NATURAL SOUND	Freezing　atmosphere	Twin AmadeuS
14	HOUSE	Drop on the floor	good-cool
15	J-POP	Don't forget	中山結衣
16	PIANO BALLADE	desolation	Mr.T
17	ETHNO HARDCORE	Debtty Daddy	sampling masters AYA
18	ELECTRONICA	COSMIC RAISE	Toshiji Katoh
19	ROCOCO TEK	Boundary	SPARKER
20	2STEP POP TRANCE	Back Into The Light	Sota Fujimori
21	ITALO POP	BABY LOVE	Noria
22	PSYCHEDELIC TRANCE	ALIEN TEMPLE	PINK PONG

何と『10th style』では、巷を席巻している90年代リバイバルの波を受けて、当時のヒットソング（ライセンス曲）をdj TAKAをはじめとする人気コンポーザーたちが大胆にリミックス!!　だれもが知っているあの曲を違った形で聞き、プレイすることができるようになるかもしれないぞ!?

また、楽曲提供アーティストにはおなじみの顔触れから初めて登場する名前まで、多くの面々が見受けられる（左側の新曲リスト参照）。『4th style』では一般公募として“starmine”を、『9th style』では“Abyss -The Heavens Remix”を手掛けたRyu*氏が楽曲を提供するなど、新たな人気曲誕生の予感は尽きない。新進気鋭の若手から活躍中の大御所まで、楽曲にもかなりの幅が期待できることだろう。

このようにさまざまな面で大きく大きく進化を遂げ、シリーズナンバーも二桁に突入した最新作、『10th style』に期待せよ!!



『10th style』では今までのシリーズから人気の高い楽曲約7割を収録。新曲は45曲以上！　ライセンス曲や、復活曲もタイトルも加わって過去最大のボリュームとなっている。選曲に困ってしまいそうだ。

ハメコ。のFirst Impression

皆さんデラってますか？　ついに『10th style』の情報をお届けできました。今回注目したいところは、やっぱり1P側と2P側で独立したオプションかな。これでゲーセンでもDOUBLE BATTLE MIRROR RANDOMができるってもんよ。好評だったWeekly Rankingもパワーアップするみたいで、すこぶる楽しみですっ。

第三十六回
コナミ株式会社

魂を籠める者

アミューズメント業界にイノベーションを確立していく

『麻雀格闘倶楽部』の大ヒットを皮切りに、次々とアミューズメント製品を生み出し続けているコナミ。e-AMUSEMENTの広がりも製品と併せ、加速度を増している。そのコナミは、今後、このアミューズメント業界においてどんな事を仕掛けてくれるのだろうか？

――まず最初に、現職に至るまでの経緯を教えてください。

工藤　私がコナミに入社したのが1986年です。入社当時は営業でした。あのころは、ちょうど『沙羅曼蛇』がヒットしていまして、製造が追いつかない状態だったので、新入社員だった私は工場へ手伝いに行ったこともありますよ(笑)。

その後、9年くらい前にAM事業本部に異動になりまして、現在に至ります。今までずっとアミューズメント関連の仕事に就いていますね。

――営業の仕事と現在の事業本部でされている仕事は、どういったところが違うのでしょうか？

工藤　そうですね。営業・販売するという事からは完全に切り離されていますね。どちらかというと制作寄りの仕事になります。しかし、販売から切り離されていたとしても、マーケティングの側面も当然ありますよ。アミューズメント事業の商品・サービスにおいて生み出すところから市場投入まで次への展開まで、戦略的な調整を行なっています。もちろんタイトルラインナップの構築もあります。

――現在のアミューズメント市場をどのように分析されていますか？

工藤　2002年度では機器販売やオペレーション収入などが上昇傾向に転じたという資料が出ていますよね。これは、やはりオペレーター様の努力が大きいと考えています。より健全で、より楽しいロケーションをオペレーターの皆様が一生懸命作ってくれた結果だと思いますね。

ゲームセンターが社会的な認知を高め、エンターテインメントの一つとして認められた現れだと思います。実際に、一般の方々が遊びに行きやすいゲームセンターが増えていると思うんですよ。そういったところが数字になって現われていると思います。

――では、「2002年度以前」と「それ以降」の大きな違いは一体なんでしょうか？

工藤　やはりオペレーター様の努力が実を結んだと言うことでしょうか。もちろん商品力もあると思いますよ。弊社でいえば、メダル商品や『麻雀格闘倶楽部』、そして固定ファンに強い支持を頂いておりますビーマニシリーズなどが挙げられますね。

ただ、より健全に明るく楽しんでもらえるように、エンターテイメントの一つとして店舗を変えていったオペレーター様の変革意識が大きい認識しています。

全世界で見ても、日本のアミューズメント市場程健全に発展している市場はございませんが、ゲームセンターを主軸に運営している方々が頑張っていらっしゃるからこそと思います。

――コナミにとってのアミューズメント市場とは何でしょうか？

工藤　我々にとって、「面白い・楽しい」をユーザーに提供する一つの場、非常に自由度の高い遊びを提供できる特別な場、そしてオペレーター様と手を取り合いながら、ユーザーに喜んでいただけるような商品を提供する大切な場、ですね。

――それを踏まえて、この市場でコナミの役割・立ち位置を教えていただけないでしょうか？

工藤　やはり「面白い・楽しい」を提供し喜んで頂くことが我々の使命ですが、メーカーとして供給できる商品・サービスのイノベーション、そしてアミューズメント業界におけるイノベーションを促進していくことでしょうか。業界において、これまでの延長線上にない「面白さ・楽しさ」を実現させるものは、新しい仕組みであったり技術であったりインフラストラクチャーであったりすると思うので、そういった新しいものをどんどん取り入れて変革していきたいと思います。

最終的には、全世界のアミューズメント市場活性化が、日本市場の活況にも繋がると考えています。

――では、e-AMUSEMENTも世界をターゲットとしたものになっていくのでしょうか？

工藤　はい。現在も『麻雀格闘倶楽部』で香港とつながっていますしね。もっと広げていくには、さまざまな問題も山積みですが、e-AMUSEMENTのグローバル化は考えています。

――今後のコナミからは、どのような製品が登場するのでしょうか？

工藤　コナミは、ビデオゲームとメダルが強いですから、まずはここを軸にしていきます。今考えているのはそれぞれの店舗のそれぞれの独創性のあるエンターテインメントという切り口と、それぞれの店舗を結んでの繋がった世界、また店舗を飛び出して提供できる楽しさ、これらを有機的に組み合わせ、お客様にとってより魅力的なアミューズメント



"びっくり"発言その2

コナミがおける

コナミ株式会社
アミューズメント事業本部
商品戦略グループ
統括マネージャー

工藤 陽三郎

くどう ようじろう
生年月日：1962年8月5日
出身地：山口県下関市
学歴：東洋大学経営学部卒
職歴：1986年コナミ株式会社入社
趣味：アウトドア、お酒

市場にしていきたいと考えております。

店舗の独創性のあるエンターテインメントについては、差別化できる商品作りという側面もありますが、この切り口はオペレーター様と二人三脚で取り組んでいかなければなりません。また、繋がった世界とはもちろんe-AMUSEMENTを活用したコンテンツによるもので既に様々な展開を先陣を切って進めておりますが、お客様のコミュニケーション、一体感、仲間意識といった要素をより強く感じて頂ける様に工夫を凝らして参ります。店舗を飛び出して提供する楽しさについては、携帯電話や様々なメディアを通じてより便利に「楽しい」「面白い」を提供し市場活性化に結びつけていきたいと考えております。

また、大勢で遊ぶものが増えてきています。自宅はプライベートな空間ですが、店舗はパブリックですよね。だからこそ店舗にはマナーやコミュニティが必要になってくるし、秩序も生まれてくるんです。そう言った意味において、お客様同士のライブコミュニケーションを大切にしていきたいですね。

――定番ともいえる音楽ゲームですが、全く新しいシリーズをリリースされる予定はあるのでしょうか？

工藤　そうですね、定番の続編だけではなく、新しいものを作っていきたいと考えています。それがどんなものであるかは、楽しみにしていてください。

――では、『グラディウスV』が家庭用でリリースされる予定ですが、往年の名作やその続編などがリリースされることはあるのでしょうか？

工藤　確かに、コナミグループが築いてきた資産は、まだまだたくさんありますので、それらを活かしていきたいですね。ただ、昔と違い、家庭用との差別化が難しくなってきていますよね。一人で遊べるものは自宅で、アーケードのクオリティで遊べるようになり、店舗でしか楽しめないものでは無くなってしまった。

現在必要とされるアーケードゲームの要素は、先程も申し上げましたとおりライブコミュニケーションだと思います。これにうまく合致するものがあれば、活用していきたいと思っています。

――最後に、ユーザーへメッセージをお願いします。

工藤　いつもコナミのゲームをプレイしていただき、本当にありがとうございます。また、ご声援、ご意見などもたくさんいただいて感謝しております。今後も皆さまとのコミュニケーションを大切にしながら、皆さまの期待のさらに上の「楽しい・面白い」をご提供させていただきたいと考えております。今後とも、ご声援とご指導をよろしくお願いします。現在、新製品の準備を着々と進めております。AOUショーで発表させていただきますので、ぜひ遊びに来てください。

（敬称略　2004年1月　コナミ六本木事業所にて）

びっくり＝Be Creative

2003年春、コナミ及びグループ各社のブランドロゴが一新されたと同時に掲げられたスローガン。それが「びっくり＝Be Creative」だ。今後、コナミがどんなびっくりを提供してくれるか楽しみ。まずはAOUショーで発表されるタイトルを、そして今後の展開も楽しみに待とうではないか。

びっくり
＝Be Creative

KONAMI

見たこともないものに、出会ったとき。だれの真似でもないものを、手に取ったとき。人の気持ちは世界共通、ただ「びっくり」してしまう。コナミが届けたいものは、そんな人間のカラダとココロをあっという間に動かしてしまう感動。もちろん、それを生み出すことは決して簡単なことじゃないけれど、作り方の秘訣は知っている。ずっとずっと、クリエイティブであり続けること。「びっくり＝Be Creative」。

http://www.konami.co.jp/

“びっくり”
最新作その4

新SHOP情報をお届け！

ee'MALL 2nd avenue

Produced by Yoshihiko Ota

TM

『ee 'MALL 2nd avenue』(以下『2nd avenue』)に新たなSHOPが登場。まだまだ広がる『2nd avenue』の情報をお届け!

イーイーモールセカンドアベニュー
■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
■ジャンル：デジタルオンラインショッピング
■操作方法：2ボタン+ダイヤル+タッチパネル
■発 売 日：2003年12月発売(稼働中)
■使用基板：──

Text：赤男

さらにパワーアップするSHOP

『2nd avenue』になり、いろいろと新規SHOPが増えてきたが、また一つ新規SHOPがオープンするぞ。今回は、新規SHOPであるMobile SHOPの紹介と、まだ『2nd avenue』に触れたことの無い人のために、どんなツールなのかをさっくり紹介！


いずれはMAPに入りきらないくらいのSHOPが立ち並ぶかも。

ゲームの楽しみを増やす『2nd avenue』

『2nd avenue』は、e-AMUSEMENT対応のゲームと連動し、対応ゲームでエントリーカードを使ってプレイすると、登録してあるKONAMI IDにポイントがたまるというシステム。そのポイントを利用し、『2nd avenue』で楽曲やアイテムが購入できる。

現在ではポップン、ギタドラシリーズが対応しており、今後も多数のゲームに対応していくと思われる。対応ゲームの面白さをさらに引き出してくれる画期的なツールだ。


現段階ではポップンシリーズとギタドラシリーズが対応。新楽曲なども随時配信され、遊びの幅がどんどん広がっている。

『2nd avenue』単体では遊べないの？

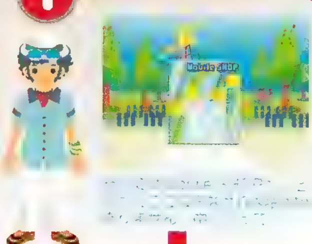
先に述べたツールという役割だけでなく、『2nd avenue』は、ゲームとしてももちろん遊べる。自分の分身であるモールズをはじめ、ミニゲーム満載のAMUSEMENT、各種アイテムを合成できるMIX GARAGEや、友達にメールが送れるPOSTOFFICEなど、いろいろな要素が満載だ！


『2nd avenue』では、自分の分身であるモールズが主役。

自分がプレイしている各ゲームの個人データ閲覧なども可能。

着メロ・待ち受け画像GETまでの流れ

1 Mobile SHOPへ！



2 店員の指示に従い、ダウンロード権をGETするものが決定！



3 携帯電話で指定のサイトへGO!



4 着メロ 待ち受け画像 GET!!

携帯の着メロ・待ち受け画像を配信 Mobile SHOP モバイルショップ

今回新たに配信される新SHOPがこのMobile SHOP。このSHOPでは、『2nd avenue』で配信されている楽曲の携帯着メロや、オリジナル待ち受け画像をダウンロードできる。

しかし、無条件にそれらを手に入れられるわけではないが、ハズレや重複は無いので、繰り返しプレイして、すべての着メロ・待ち受け画像を集めることも可能！　現段階で判明している流れは左図に、そして配信予定の着メロと待ち受け画像のリストは下に掲載したので、SHOPがオープンするまで楽しみに待っていよう。

着信メロディ
ペパーミントは私の敵
CLOUD
Entrance
説
lime-light
ラズネール
花見で一杯
Romance
Moonlight Prayer
brave！
バリバリブギ ～涙のフルーツポンチ～
純勉夏
Aithon
待ち受け画像
ポップンシリーズを始め、ⅡDXシリーズ・ギタドラシリーズの待ち受け画像を鋭意制作中！

欲しかったあの曲やこの画像がキミの携帯にやってくる!

ビデオゲームプロデューサーが語るコナミのビジョン

BEMANIシリーズの次なる構想はありますよ！

“びっくり”発言その3



おおた よしひこ
アミューズメント事業本部
制作グループ
プロデューサー

1986年入社。MSX作品にはじまり、現在はBEMANIシリーズ全般を手掛ける。
【プロデューサーとしての代表作】
「GOLFING GREATS 2」「TERA BURST」「HYPER BISHIBASHI CHAMP」の制作を経て、近年は、BEMANIシリーズ全作品や「ee MALL」などのプロデュースを手掛けている。

音楽ゲームはシンプルに面白いから楽しめるんだと思います

——BEMANIシリーズがこれだけ受け入れられている要因を、大田さんはどう分析されていますか?

僕が初めてBEMANIシリーズに関わったのは『DanceDanceRevolution』の企画からだったんですけど、今プレイしても面白いんですよね。「これだけ作り続ければ飽きるやろ」って思うんですけど、音楽ゲームはやはりシンプルに面白いから楽しめるんだと思います。もちろんコンセプトなどにイノベイティブな要素というのも必要だけれど、その中にゲームとしての面白さが無ければいけませんよね。特にアーケードゲームは一〇〇円を払って面白くなければそれで終わってしまう。続けて一〇〇円を投じ続けてもらうには、シンプルな面白さが何より重要です。

それと「継続は力なり」です。口コミでプレイヤー層が広がる部分もありますから、常にお店に置かれていることが必要ですよね。だからその点はシリーズを続けてきたことが良かったといえます。そして「作品の間口の広さ」。毎回、必ず初心者向けの要素を入れていますから。その点では、今思うと『ⅡDX 9th style』の「BEGINNER MODE」はちょっと難しかったのかも、と感じる部分はあります。

あとは毎回新しい趣向を凝らすということですよね。音楽ゲームというジャンルは、新しい要素を盛り込みやすいと思うんですよ。それで長期間楽しんでもらえるっていうのも大きいですね。今、BEMANIシリーズには4タイトルありますけど、その中で競争意識もあり、同時に他タイトルで良いと思った部分は柔軟に取り込めるというメリットもあり、ですね。


大ヒット作した5鍵盤beatmaniaシリーズに続き、7鍵盤をまとって登場したⅡDX。「シンプル・イズ・ザ・ベスト」という大田氏の信条を凌駕してスタンダードとなったまれな例だ。

——BEMANIシリーズの次なる構想は?

ありますよ！ 新たなターゲットに向けた作品になりますよ。今のプレイヤーに重複する層に向けても仕方ないと思っています。でもシステムを変えるつもりは無いです。シンプルなだけに超えられない、つまり最高のゲームシステムなんですよね。

はやりのものは取り入れたいと思っていますが、今、音楽に流行が無いんですよね。「これが来るんじゃないのかな?」というものはあるんですけど。僕が次に来ると思っているのは「集団音楽」。女子十二楽坊のような形ですね。インストゥルメンタルですけど、いろいろな楽器、新鮮な楽器が入っていると飽きないんですよ。そういったものが二〇〇四年には来るんじゃないか、いや来てほしいですね(笑)。

——となると、BEMANIシリーズの新作は大掛かりのものになるのでしょうか?

いえ、僕の今年のもう一つのテーマは「シンプル・イズ・ザ・ベスト」なんです。だから、ものすごくシンプルなものになるでしょう。もう、二〇〇四年中に作りますよ！ 出さないと気持ち的に嫌なので(笑)。それと、ギタドラもそろそろハード面で変えていかなアカンと思っています。ギタフリはボタンを四つにすればバリエーションはものすごく増えますが、作り手としてはそれで良くても、「ゲームの面白さ」との折り合いを付けねばなりません。……でもⅡDXの例があるからなあ。僕は5鍵盤の方がシンプルだと思っていたんですけど、7鍵盤がスタンダードですからねえ。ギタフリの4ボタンって楽しいのかなあ。……ああ、案外楽しいかもしれんなあ。よし、RGBにイエロー足して四つにしたろ！

——ここでギタフリ4ボタン宣言ですか(笑)。

いやいや冗談ですから(笑)。もっといろいろと考えてみたいと思います。

ゲーム作りの基本は人を楽しませるのを喜べる、ということなんですよね

——コナミの中で、大田さんはクリエイターとしてスタンスにあると考えていらっしゃいますか?

音楽ゲームを任されているわけですから、僕が一番音楽でのアンテナ、感度が高くなくちゃと思っています。それと、ほかのプロデューサーに無いのは「ミーハー」な部分ですね。

——最新作で、大田さんがクリエイターとしてこだわった部分は?

やっぱり「だれに向かって作っている」というのは、はっきりしていなくちゃダメ、ってことですね。ゲーム作りの基本は自分勝手に作って自分が楽しむのではなく、人を楽しませるのを喜べるということなんですよね。その中で、自分のこだわりなんかを入れられればいいと思います。その点で、『ポップンミュージック10』がアルカディア大賞の読者大賞で3位というのは制作者冥利に尽きますね。来年も3位を目指します(笑)。

——3位でいいんですか(笑)。では今後、プロデューサーとして、仕掛けていきたいことは何でしょうか?

「原点回帰」です。いろんなものを作っていて、軸足がどんどんぶれちゃうことって、よくありますよね。ニッチなものを作って、それが新しいと思い込んでしまう。そうなってはいけないんですよね。軸足は常にど真ん中に置いて、半歩新しい方へ踏み出す。ワケの分からないことをしてもシンプル・イズ・ザ・ベスト、それを見据えていきたいですね。

——最後に読者へのメッセージをお願い致します。

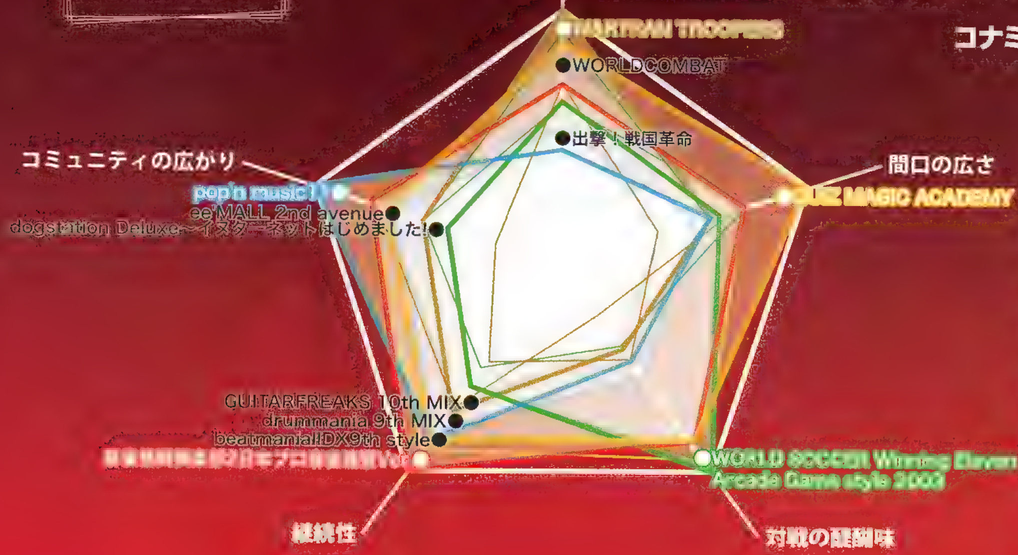
これからもアルカディアを購入して最新情報をチェックしてください。ポップンミュージックやⅡDXにギタドラと、どんどん情報を出していきますので、一緒に盛り上がっていきましょう！


10作目が控えているポップンミュージック。「ゲームの最長シリーズを目指します。某超大作RPGも13作目では抜き去りますよ(笑)。」と語る。

コナミ近作に
見受けられる傾向

コナミがプレイヤーに支持される理由

ゲームメーカーが支持される最大の要因は、「その会社のゲームが面白いから」に相違無い。ここではそこから一歩踏み込んで、「どんな面白さ・特長が作品に内包されているのか」をゲームごとに分析してみたい。



コナミ作品の「魅力の質」を探る

左のレーダーチャートは、アーケードゲームが持つ面白さ・長所を五つの側面に分け、コナミの近作を客観的に当てはめてみたものである。アーケードゲームに求められる要素といっても良いだろう。五つの要素を説明しよう。

●斬新さ——ゲーム性やゲームシステム、テーマなどに感じられる革新性。
●間口の広さ——広いプレイヤー層に向けた訴求力があるか。指向性の広さ。
●対戦の醍醐味——ほかのプレイヤーと対戦することで得られるカタルシス。
●継続性——何度でもプレイできる、飽きずにプレイしたくなる要素。
●コミュニティの広がり——プレイヤー間のつながりが生まれやすいものか。

突出した要素があれば大きな特徴を持つ作品といえるし、正五角形に近ければバランスが取れた作品といえるだろう。

ビデオゲームプロデューサーが語るコナミのビジョン

猟犬が登場するゲームを考えてみたことも “びっくり”発言その4

ウォートラン・シリーズには「ミリタリー版・オンライン異種格闘技戦」的なイメージの構想を抱いています

——四人同時プレイが『ワールドコンバット』で採用され、『ウォートラン・トルーパーズ』に継承されていますが、どのように昇華されましたか？

前回で四人同時プレイはある程度完成できたので、『ウォートラン・トルーパーズ』では「奥行き」の面でもう少し作り込んで、より熟成させたものになっていると思います。他社さんのガンシューティングゲームに比べて、ウチのガンゲームはあえて一段階マニア度を低くしているというか、敷居の低いゲームになっていると思いますので、幅広い層を取り込んでいきたいですね。

それと『ウォートラン・トルーパーズ』をミリタリーものの定番タイトルとして、ガンゲーム以外のジャンルも含めてe-AMUSEMENTで結んで、包括的に展開していくことを考えています。「撃ち合い」系のゲームはシステム的にオンライン対戦が非常に難しいのですが、今後のウォートラン・シリーズの構想としては「ミリタリー版・オンライン異種格闘技戦」的なイメージを抱いています。できるだけ早く世に出したいとは思っていますけど、四苦八苦しています(笑)。

——今まで手掛けられてきたジャンルは、ガンシューティングやドライブが多いですよね。

そうですね。他ジャンルを手掛けることもありますが、基本的にはガンとドライブを主担当としてやってきました。ドライブだと、個人的にはヨーロッパの大衆車が好きなんです。あまりサーキットで走るようなタイプは作っていません。だから『GTI CLU



松山 重信 氏

まつやま しげのぶ
アミューズメント事業本部
WEST制作グループ
プロデューサー

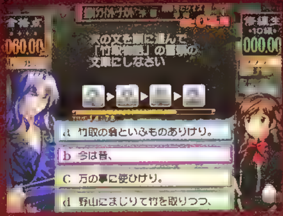
1991年入社。革新性を盛り込みつつ、間口の広い作品を生み出す。ガンシューティングとドライブゲームを数多く手掛ける。
【プロデューサーとしての代表作】
『GTIクラブ』『サイレントスコープ』『スリルドライブ』『ザ・警察官』『モーキャップ・ボクシング』『dogstation』『ワールドコンバット』『ウォートラン・トルーパーズ』

作品に見られる特徴

ここからは右ページのレーダーチャートを元にして、作品ごとの特徴を見ていこう。

革新性で突出しているのは『ウォートラン・トルーパーズ』。この作品自体は『ワールドコンバット』同様、四人同時プレイができるガンシューだが、その構想への可能性は大いに期待できる（下記インタビュー参照）。実現すれば、今後のアーケードゲームに新たな方向性を示してくれるかもしれない。その期待値も込められている。『出撃！戦国革命』は一〇円を入れてライフが回復するなど、野心的アイデアが詰め込まれた意欲作。

間口の広さでは、国民的なジャンルといえるクイズから『クイズマジックアカデミー』。本作は五つの側面すべてにおいて高くなっており、奇麗な五角形を描いていることから、非常にバランスが取れたタイトルだといえよう。



『クイズマジックアカデミー』は広いプレイヤー層にアピールしつつ継続性も強い。

続いて対戦の醍醐味。リアルタイムでのオンライン対戦と、サッカー本来が持ち合わせる「コンペティティブ（競争的）な面白さ」が共存する『ウイニングイレブン アーケードゲームスタイル2003』が突出しているといえる。

そして継続性。これはオンラインによるデータ保存がもたらすだけではない。ゲーム性そのものや、イベントのようにプレイヤーを飽きさせない工夫も大きく影響する。

これは既に長期にわたってプレイされているBEMANIシリーズの得意とするところだ。毎作盛り込まれる新規要素や楽曲への配慮から、固定層をがっちりつかんでいる。それでいて新規プレイヤーへの目配りも忘れていない。

そしてインカム面で実績のある麻雀格闘倶楽部シリーズも、プレイの継続性に強く訴え掛ける作品だ。麻雀が備えている面白さに加えて、全国ランキング、称号の存在やプロ雀士との対戦など、e-AMUSEMENTの利点を大いに活用しながら継続性を高めている。この作品も面積が大きくて奇麗な五角形を描いており、極めてバランスの取れたタイトルである。

最後にコミュニティの広がり。ポップンミュージックシリーズはBEMANIシリーズならではの継続性の高さだけでなく、プレイヤー間のつながりが非常に強いのが特徴だ。また、『ee' MALL』は「他機種の楽しみをアーケードで広げる」という特殊な存在にある作品。それゆえに単体での評価が難しいタイトルではあるが、『2nd avenue』では、よりプレイヤーコミュニティを形成できる要素が盛り込まれている。

今後のコナミ作品への展望

コナミの近作を俯瞰してみると、各作品が特定のプレイヤー層を意識して、そこへアピールする要素を取り入れて市場へ投入されていることが分かる。多くのプレイヤーに支持されている最大は、ここにあるのではないだろうか。

さて、今後に目を向けてみると、プレイヤーのコミュニティの広がりに開拓の余地があろう。現在はBEMANIシリーズのプレイヤーがさまざまなコミュニティを形成しているが、それをゲーム中で作り出せないだろうか。e-AMUSEMENTを活用しゲーム性に取り込むことも可能であろう。そのあたりを意識した新機軸の作品が打ち出されるのではないだろうか。


『ウォートラン・トルーパーズ』で幕を開けたウォートラン・シリーズの展開で、アーケードに新コミュニティが生まれるか？

B』や『スリルドライブ』はもろに私の趣味が出た作品といえるでしょうね。他ジャンルでは、学生時代にボクシングをやっていたこともあって、『モーキャップ・ボクシング』などのスポーツものにも結構こだわりがあります。

アーケードゲーム向きの自由移動ガンゲームをいち早く出したいと思いますね

——コナミの中で、松山さんはクリエイターとしてどんな役割・スタンスだと考えていらっしゃいますか？

「普段はゲームをプレイしない人が振り向いてくれる作品」が得意だと思っています。逆にコアに楽しんでくれるプレイヤー向けのものは、ちょっと苦手だと感じていますね。私自身、昔はゲームセンターにあまり行かない方だったので、私の友人にもあまりゲームをプレイするコアユーザーがいないんです。でも、世の中ではまだまだそこが一番多い層なわけですよね。だから、彼らをよく観察して、そういう層を引き寄せられるような作品を作っていきたいですね。『ザ・警察官』であったり『スリルドライブ』であったり、世俗的な題材にちょっと変わったテイストを盛り込むのが得意だと思っていますね。

——最新作で松山さんがクリエイターとしてこだわった部分は何でしょう？

私はもともと、アーケードゲームにストーリーやキャラクター性をあまり盛り込まないようにしてきたんですね。でも『ウォートラン・トルーパーズ』では新境地にトライするという意味も込めて、あえてその部分を入れ込もうという意図がありました。ウォートランの世界観は後々のシリーズで膨らませていくとして、そのきっかけとなる部分を作り上げようと思っていました。アーケードならではのテンポ感との両立は、もう少し向上させたかった部分ではありますが……。ウォートラン・シリーズはゆっくりと育てていきたいコンテンツですね。ミリタリー系も結構好きなんですよ。

——『dogstation』も松山さんが手掛けられた作品ですね。イヌがお好きなんですか？

そうなんですよ。ちょっとこれ見てください（と、取り出した携帯電話の待ち受け画像に愛犬の姿が－）。『dogstation』ではできなかったこともたくさんありますので、将来は面白さ、幅広さ、奥深さのすべての面で他の追随を許さない「イヌゲーの究極版」的な作品を作り出したいですね。リアルであれば良いってものでもないですし、難しいですけどまだ出ていないですよね。遊び的にもマーケット的にもまだまだ追求の余地があるんですよ、ペットものって。

——では、お得意のジャンルと絡めて「軍用犬ゲーム」なんてどうですか？

実は、「軍用犬」ではないですが、「猟犬」が登場するゲームは試しに作ってみたことがあるんですよ。

——え!? そうなんですか（笑）。

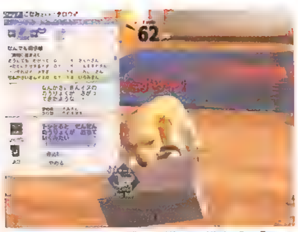
自由移動タイプのハンティングゲームなんですけど、面白くなかったのでやめました（笑）。イヌゲーム同様、コナミのガンゲーム担当としては、アーケード向きの自由移動ガンゲームをいち早く出したいと思いますね。e-AMUSEMENTを活用したリアルタイム対戦のガンゲーム、僕は「次世代ガンゲーム」と呼んでいるんですけど、ちょっとした秘策があるので、これも業界初を目指していきたいです。

——では、イヌゲーはしばらくお預けですね（笑）。

そうですね、やりたいことが多過ぎますね（笑）。つまみ食いばっかりなんですけど。

——最後に読者へのメッセージをお願いします。

つまみ食いもほどほどに、まず本業のガンとドライブをしっかり作っていきます！ ただし手掛ける作品には常に「業界初」のギミック、面白さ、体験を盛り込むことをモットーにしていますので、ちょっとだけご期待ください。


dogstationシリーズも手掛けた松山氏。「いつかは"イヌゲームといえば松山"と言われるような作品を作りたいですね」と語ってくれた。

"びっくり"最新作その5

地獄のキャンプが始まった！

WARTRAN TROOPERS™

Produced by SHIGENOBU MATSUYAMA

今回は2面までの攻略をお届けする。本作では多人数プレイが外せない要素なので、仲間と協力してプレイしよう。また、後半ステージでも必要となるポイントも予習しておこう。

ウォートラン・トルーパーズ
■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
■ジャンル：ガンシューティング
■操作方法：ガンコントローラー
■発 売 日：2004年1月発売(稼働中)
■使用基板：──

Text：閃屋

まずはアイテム集め

プレイヤーがあらかじめ所持している武器は、シングルショットのアサルトライフル。その性能は、1回のリロードにつき24発の装填が可能だが、弾の装弾に少し時間がかかるのが難点。使いこなせば心強い武器ではあるが、正直言ってこれだけで装甲車輌や戦闘ヘリと渡りあうのはいささか心もとない。道中には強力な武器が出現するので、クリアを目指すにも高い階級を得るためにも武器の収集が当面の目的となる。

エントリーカードを使用してプレイすれば、一度でも回収した武器は記録されて次にプレイをするときも、一部例外の武器を除けば1面から使用可能となるのだ。

無くなる武器と残る武器



ボタンを押しながらトリガーを引くと、ほかの武器に切り替わる。

取得する武器は、画面外リロードで無限に使用できるタイプと、リロード不可能な使いきりタイプがある。特に消費型の武器は、使い所を考えて無駄撃ちを避けていく。ボタンを押せばデフォルトの武器と切り替わるので、マメに武器切り替えを行なおう。

準備はいいか!? ヒヨッ子ども!! 攻略開始だ！ 遅れるなよ!!

STAGE 1 地獄の始業ベル！ 訓練機鎮圧作戦！

倉庫に格納された訓練機を撃破せよ！

SCENE：1 作戦開始



1面冒頭でサブマシンガンが出現する。すでに持っている場合は、まだ持っていないプレイヤーに取らせてあげよう。

階段を上がって一戦交えるとサブマシンガンが出現する。これを手に入れたら武器ボタンを1回押し、デフォルトの武器に戻してボス戦まで弾を温存しておく。武器アイテムのストックが少ないうちは、これがボス戦で絶大な威力を発揮する。ちなみに序盤では破壊可能な弾についての教示があるが、盾で受けると盾が壊れるだけでプレイヤーにダメージはないので、心配ご無用。

STAGE：1 BOSS 訓練機

狙いを定めて的を撃つことに自信がなくても、ボスが画面に大写しになって弱点が大きく見えるときがある。何度かこういうチャンスが訪れるので、これを逃さず集中砲火を浴びせるのがコツ。

タイミングは、ボスが登場してプレイヤーが階段を上がると、最初に下の写真のチャンスシーンが到来する。ここまでサブマシンガンを温存し、使用するのが安全作だ。ロケットランチャーは、狙撃の自信がつくまで避けるべき(装甲車輌に使用した方が時間短縮になる)。

SCENE：2 装甲車輌

銃撃手を乗せた車輌が、弾をばら撒きながら目の前を通過していく。この車輌を追っていった先に、10発耐久の装甲車輌が出現する。普通に戦えば10発撃ち込まなければならないが、この画面右に現れる歩兵が都合よくロケットランチャー01を出してくれるので、歩兵を倒して回収したら、装甲車にうまく当てれば1発で破壊できる。

そして歩兵が入り乱れて現れるテント地帯を四方に気を配って進んだ先、訓練機の倉庫の手前では、条件を満たせばスナイパーライフルが手に入る。



階段を上るとボスがアップになる。ここで全員で集中砲火を浴びせ、できるだけ体力を削れ！　だれが倒すか!?



一人プレイ時の新しい味方・スナイパーライフルは、訓練機が格納された倉庫の手前、この位置に現れる歩兵が出す。

入手武器リスト



SUB MACHINE GUN

トリガー引きっぱなしで連射できるが、リロード不可能な消費型の武器。命中精度は低めで弾数は50発。1面で最初に出現するときガイドが表示されるため、まず見逃すことは無いだろう。



ROCKET LAUNCHER01

破壊力が絶大で、耐久力ゲージが表示される車輌類も1発で倒せるのは大きな魅力。また、爆風の周囲の敵を誘爆できる。消費型で1発しか所持できないが、比較的登場回数が多い。



SNIPER

画面にスコープ照準が出て、正しい姿勢で狙うとさらに倍率が上がる。ただし出現させるには条件が有り、一人プレイ時に60秒以内にボス倉庫前の敵を倒すこと(場所は本文を参照)。

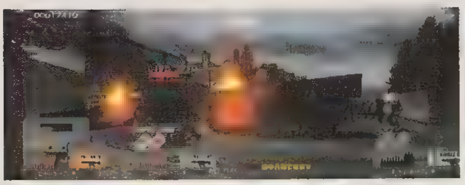
STAGE 2
巨漢の猛攻！工場地帯突破作戦！
周辺の敵を排除し、敵主力兵器を破壊せよ！

SCENE：1　小屋周辺


[illegible]

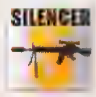
敵の数が増えるので、出現ポイントを覚えていこう。階段から降りてきた兵を倒して小屋を仰ぎ見ると、目の前にナイフで切りつける敵兵が現れるが、撃つのが間に合わなければ盾で防御可能。よくあるシチュエーションなので以後も気を付けるべし。

SCENE：2　装甲車輌登場


装甲車輌の右には遅れて歩兵が現れ、絶妙なタイミングで命中弾を撃ってくるぞ。こいつを倒すまで気を抜くな！

味方がレンガに到達する幕間のあと、画面右から装甲車輌が現れる。装甲車輌が停車するタイミングで画面左に銃撃手を乗せた車輌が現れ、こいつがロケットランチャー01を出す。手前で撃ってくる歩兵が危険なのでまず倒してアイテムを回収する。

入手武器リスト



SILENCER

90秒以内でボス戦直前の特定の敵を倒せば出る（場所は本文参照）。性能はアサルトライフルと同じだが、ショット音が無いのでサーチ兵に見つからない。特に3面の夜間戦闘で有効だ。

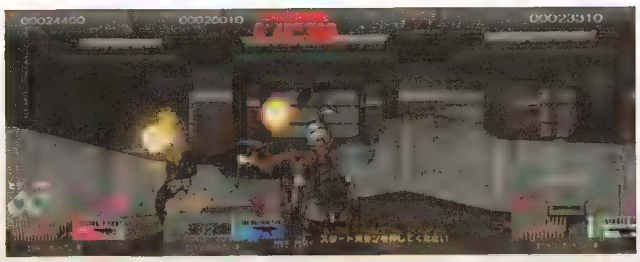
SCENE：3　工場地帯

いよいよ敵兵が大量に押し寄せる2面の難所に突入する。工場に踏み込むと、いきなりナイフで切りつけの洗礼を受けるので、覚えておきたい。次に、画面か下を始め、上に右にと激しく視点が切り替わり、その都度さまざまな方位からの攻撃にさらされる。はしごを降りて地面に降り立つまで、気を抜かず全方向に神経を研ぎ澄まして敵を倒していく。

地面に降りたら最初に注意すべきは、柱の影から現れる歩兵だ。この歩兵は距離が近いので、命中弾を撃たれたら即座に銃口を画面外に外すこと。

工場の広場へと移動しながら銃撃戦となり、しつこく追いすがる敵兵は走りながらも命中弾をどんどん撃ってくる。サブマシンガンが入手できるので、これで蹴散らしてもいい。最後に条件を満たしていれば、ボス戦前で画面右にいる歩兵がサイレンサーを持っているぞ。


くるくる視点が切り替わって、はしごを降りようとするときには、上から弾を浴びせられる。至近距離なのですぐに盾を出すべし。


敵は走りながらカンカン命中弾を撃ってくる。倒すことにはかり気を取られず、敵弾が着弾する前に防御することも忘れずに！

少ないチャンスをモノにしろ！


時間に追われがちなステージなので、2足歩行機は無視[illegible]


[illegible]

STAGE：2 BOSS
Sergeant Bucco　ブッチョ教官


四足歩行機は、教官が搭乗する部分と脚の付け根の部分が弱点だ。ここを狙え！

教官搭乗機（4足歩行機）のほか、2足歩行機が援護している。画面内に教官機があるときはこちらに攻撃を集中し、耐久力の高い2足歩行機は無視しよう。

教官機が画面外に消えたら、地上に展開する歩兵に注意すること。いつ弾が飛んできても避けられる準備をしつつ、発見したら即座に倒すべし。

ビデオゲームプロデューサーが語るコナミのビジョン

え? コナミ、マジですか? ってゲームを作ります

“びっくり”発言その5



おきた かつのり
アミューズメント事業本部
WEST制作グループ
プロデューサー 兼 統括マネージャー

1990年入社。広い層への訴求力のみならず、継続性をも兼ね備えた作品を生み出す。最初のe-AMUSEMENT対応作『麻雀格闘倶楽部』を世に送り出した。
【プロデューサーとしての代表作】
『ナイススマッシュ』、麻雀格闘倶楽部シリーズ、Winning Eleven Arcade Game Styleシリーズ

だれでも気軽に楽しくプレイできる、そんな麻雀ゲームを作りたかったんです

――『麻雀格闘倶楽部』がこれだけ長期にわたってプレイされている要因は、どこにあると思われますか?

正直に言うと、ここまで受け入れられるとは思っていませんでした。でも、これだけ多くの麻雀ゲームが作られてきたことからも分かるように、実際の麻雀はやらないけど麻雀ゲームならする、できるというライトな麻雀ゲームプレイヤーっていうのはすごく多いはずなんです。それに今、僕らの世代がゲームセンターでプレイできる作品が少ないなと感じていたこともあって、うまく作れば必ずウケるとは思っていました。

僕はだれでも気軽に楽しくプレイできる、そんな麻雀ゲームを作りたかったんです。「ゲームセンターの中央の、日の当たる場所に置かれるような麻雀ゲーム」を。ですから、筐体を作る際にも「お店の真ん中に置きたくなる筐体を作れ」と指示しました。

――『ウイニングイレブン2003アーケードゲームスタイル』では、スポーツ／アクションゲーム初のリアルタイムオンライン対戦が実現していますよね。

そうですね。最初は今作でオンライン対戦にするつもりは無かったんです。でもその要望が社内でも大きかった。実はネットワークで発生する時間の遅れについて「どれぐらい遅れたらプレイする上で不満に感じるか」という限界を実験していたんです。そこをクリアできる見通しが立ったので、「そこまで言うのなら」って感じで、実現しました。

――コナミの中で、沖田さんはクリエイターとしてどんな役割・スタンスだと考えていらっしゃいますか?

僕は基本的に「自分が遊びたいゲームを作ろう」と思っています。実は僕自身、昔はあまりゲームセンターへ行ってなかったんです。でもゲームセンターってとても面白い所なんですよね。それを知らない人(昔の僕みたいな人)たちにゲームセンターの楽しさを伝えられるような作品を作り出したいと思っています。

――今後、仕掛けていきたいことは?

マニアって言葉は「そのことが好きで、そのことに長けた人」の事で、実はみんな、何かしらマニアの素質を持っているんですよね。ですから、ゲームにあまり興味の無い人たちをゲームセンターにうまく導き、ゲームマニア化させていきたいと考えています。

――読者へメッセージをお願い致します。

これからも、人を“びっくり”させるようなゲームを作り続けていきたいと思っていますので、引き続き、ご支援、よろしくお願い致します。良い意味で「えっ、コナミ、マジですかっ!?」って言われるような作品を作りますので、ぜひ、ぜひ、ご期待ください。



ロケテストが行なわれた『麻雀格闘倶楽部3』。「新規プレイヤーにも従来のプレイヤーにも新鮮味のある作品を目指しています」との弁。

コナミが担うべきゲーム作りの姿勢とは?

昨今のコナミゲームとは切り離せないのがe-AMUSEMENTの存在である。

コナミはオンラインへいち早く対応したことによって、既に多くのノウハウが蓄積されている。もはや新作タイトルは、そのほとんどがオンライン対応は当たり前という状況にまで達してきている。

現段階でも、オンラインの活用方法はほかのゲームメーカーよりも一歩進んだものを提供している。全タイトルを串刺しにしたユーザーID管理に始まり、『クイズマジックアカデミー』のようにパッケージソフトの概念を覆すソフトアップデート、『ウイニングイレブン アーケードゲームスタイル2003』で実現した、「アクションゲーム」でのリアルタイムオンライン対戦など、各種の実例を見れば一目瞭然だろう。

これらは技術的な面でも他メーカーに先駆けており、業界をけん引しているコナミの功績であると共に、ユーザーにとって大きな魅力となっているものだ。

しかし、ネットワーク機能をここまで大きく成長させ、最先端を走っているにもかかわらず、コナミとしての考え方は冷静だ。

「ネットワークは、あくまで手段であり目的ではない。」

他メーカーがオンライン対応を意気盛んに表明していく中において、既に「e-AMUSEMENTは要素に過ぎない」と割り切るコナミ。

全作がオンライン対応だからこそ、もはやネットワーク機能はウリではない。また、こうした技術革新は時代と共に整備が進み、やがて当たり前のものとなる。これからの真価は「本当のゲームの面白さ」だ。

そうしたゲームをクリエイトする本質的な思想や姿勢の表れが、“Be Creative”という純粋な言葉に宿っているように思われる。今後は、“Be Creative”から、どんな“びっくり”するような遊びを提供してくれるのだろうか? まだ見ぬ新たな遊びがコナミから登場することを期待して止まない。



サミー＆ディンプスが放つ今春一番の話題作！　続報!!

THE RUMBLE FISH

ザ・ランブルフィッシュ
■メーカー：ディンプス／サミー
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発 売 日：2004年3月予定
■使用基板：ATOMISWAVE（ロムカートリッジ）

※掲載内容はすべて開発中のものです

特徴的なグラフィックが話題の新作2D格闘、「THE RUMBLE FISH」の全ぼうが徐々に明らかに！　今回は「サミープライベートショー2004」でのプレイレポートと共に登場キャラを紹介。そして、斬新なグラフィック手法の謎にも迫っていくぞ!!

「サミープライベートショー2004」にて、『T.R.F.』の実機が出展された!

『T.R.F.』本邦初公開!



筐体の周りには多くの来場者たちが!!

池袋・サンシャイン60にて行なわれた「サミープライベートショー2004」で、「THE RUMBLE FISH」をプレイ！　開発途中バージョンということでヒカリ、カヤ以外のキャラが使用可能となっていたのだが、滑らかにアニメーションする様はとにかく新鮮の一言!!　二次元で描かれたキャラクターたちが、三次元の空間に違和感無くマッチしていた。

肝心のゲームシステムはというと（開発途中バージョンなので、確定情報ではないが）、ルールはほかの格闘ゲームと同じく、規定ラウンド先取制。ボタン数は、パンチ、キックごとに弱、強、そしてディフェンスボタンを合わせた5ボタン。ディフェンスボタンを使えば、ダッキングや小ジャンプなど、攻撃を回避しつつ移動できるようだ。ゲージには、オフェンスゲージとディフェンスゲージの2種類が存在。前者は攻撃を当てる、後者は相手の攻撃を防御するとたまり、最大までためればそのゲージ専用の必殺技を、また両ゲージが最大値になることでより強力な必殺技を繰り出せる。使い分けが重要そうだ。



とにかくグラフィックが斬新！　実際に動いているのを見るとさらにビックリだ。

First Impression

ファースト インプレッション

「サミープライベートショー2004」に赴いたアルカディア編集部取材班4名。『T.R.F.』をプレイしてみた第一印象は……？

ゲージの使い道が面白いっ！

ハメコ。（ライター）

オフェンスゲージを消費すれば連続技が決まるガード不能技を繰り出せたり、ディフェンスゲージを消費してガード時の硬直を減らせたり、各ゲージMAX時に出せる必殺技の性質も全然違ったりと、オフェンスとディフェンスという二つのゲージの使い分け、ため分けが面白かったっす。

キャラクターたちの動作に注目！

ラオウ（ライター）

最近の格闘ゲームにしてはキャラクター数が少なく思えたが、各々からあふれる個性がすさまじく、十分に期待が持てる。特にゼン、タイフォンは動作が作り込まれていていい感じ。ほかにもアランやガーネットの試合中に起こるコスチュームの変化は、今までに無い演出。これは必見！

操作感覚は良好！　だれでもすんなり遊べそう

JK（編集）

格ゲーをやり始めるとき、意外と気になるのが操作感。本作のそれは「特に語ること無し」。つまり、違和感無くすんなり遊べたってことです。通常技のコンビネーションは気持ち良くつながるし、キャンセルもバッチリ。ゲームスピードが近年にしては若干遅めなので、万人にオススメできそう。

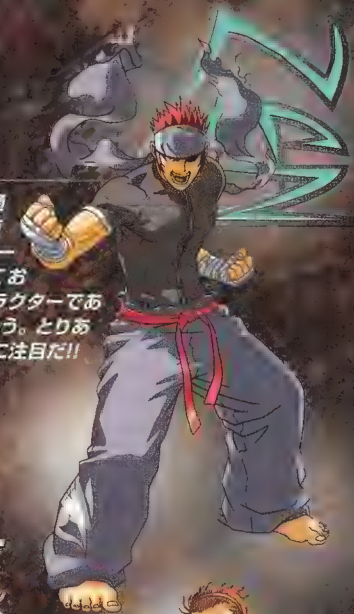
圧巻の美麗グラフィック！

まぢん（編集）

動いているゲーム画面を見た瞬間に「今までの2D格ゲーとは違う」と分かる、流麗なグラフィック。2Dで描かれたキャラクターたちと、3Dで描かれた背景が見事にマッチしており、開発チームのグラフィックに注ぐ情熱を十分に感じ取ることができた。早くゲーセンで遊んでみたい！

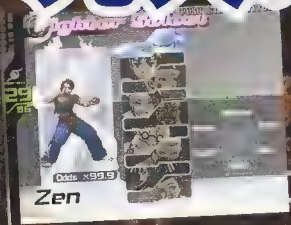


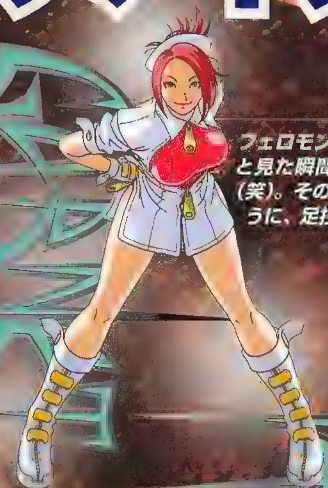
九人のファイター



ゼン

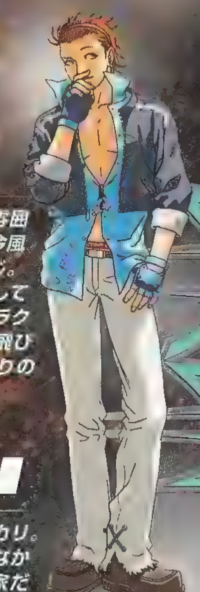
その風ぼうから分かる通り、空手系の格闘技を使いこなすゼン。スタンダードな技を持ち合わせており、とっつきやすいキャラクターであることは間違い無いだろう。とりあえずカッコイイ技の数々に注目だ!!





ガーネット

フェロモン全開の衣装が目を引くガーネット。パッと見た瞬間に、ピピッときた読者諸氏も多いはず(笑)。その期待を裏切らない闘いを約束するかのように、足技がメインのキャラクターとなっている。



アラン

アランはストイックな雰囲気のゼンと比べると、今風なイケメンといった感じ。一見何の格闘技を習得しているか分からないキャラクターだが、ショーでは飛び道具、突進技など一通りの技を持ち合わせていた。



ヴィレン

"ヤバイ"雰囲気を醸し出すヴィレンは、見た目通りにヒールな格闘スタイルが得意。手に持っているチェーン以外にも、何種類か武器を隠し持っているようだ。試合後の勝利演出、勝ち台詞にも要注目!?



ヒカリ

純和風なテイストを放つヒカリ。ショーで触れることはできなかったが、合気道系の格闘家だろうか? ガーネットとは違う路線で、要注目なキャラクターであることは間違い無い。

2D格闘の究極形態!?
『T.R.F.』のグラフィックに迫る!

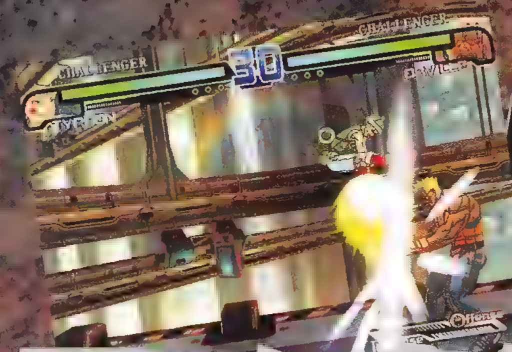
2D格ゲー界に一石を投じる新たなグラフィック手法とは一体どんなものなのか? ここでその一端を覗いてみよう。

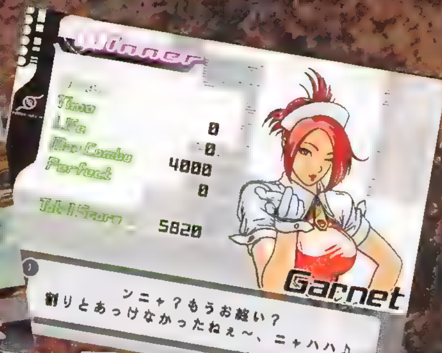
2D格闘ゲームに登場するキャラクターの動きは、どのように表現されているか知っているだろうか? 例えばパンチを繰り出す動きを表現するとしよう。この場合、腕を振りかぶる→腕が伸び切る→腕を戻すという一連の動きを何コマかに分け、それぞれの瞬間におけるキャラクターの全身絵を用意し、それらの絵を連続で画面に映し出す。

しかし、本作の表現方法はそのような従来の手法とは異なるようだ。具体的にどのように表現しているかは現時点では明らかになっていないが、ヴィレンがハイキックを繰り出している下の連続写真を見れば、その違いを感じ取れるだろう。本作が2月に行なわれるAOUエキスポに出展された際や、3月に店舗へ導入された際には、まるで3Dのような滑らかな動きをぜひキミの目で確かめてほしい。

「ATOMIS WAVE」のハードパワーを存分に活かしたキャラクターグラフィック!









カセ

格好こそヒカリと似ているが、雰囲気はその逆で"クールビューティー"といった感じ。ミステリアスなキャラクターだけに、格闘スタイルと併せてストーリーも気になるところ。

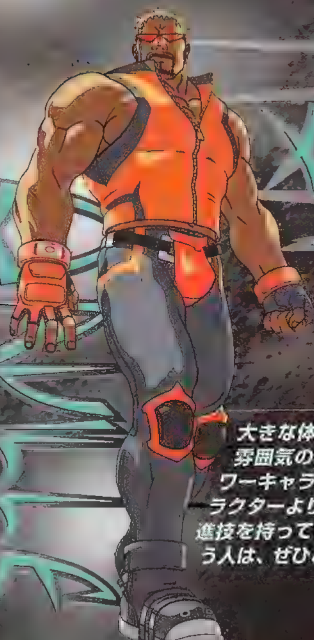
闘いに身を投じる

拳法家、タフガイ、セクシーギャルにチンピラ……そして中年。今回はショーでプレイしてみた印象と共に、「THE RUMBLE FISH」の世界で闘いを繰り広げる九人の荒くれ者たちを紹介しよう。現時点ではその素性を知ることはできないが、各々が秘めたドラマを知る日は近い。個性あふれるランブルフィッシュたちをどう操るか、今から想像に胸を膨らませて、しばし待て！



タイフォン

前号でも紹介したタイフォンは、中国拳法を使ったスピーディー&トリッキーな闘いを身上とするキャラクター。体格からリーチ面で困りそうであるが、それを補って余りある動きを見せてくれるはず。



オービル

大きな体躯にサングラス……と、渋い雰囲気のオービルは、見た目通りのパワーキャラ。技の一つ一つがほかのキャラクターよりも豪快で、強力な投げ技、突進技を持っている。大型キャラを好んで使う人は、ぜひとも使いこなしてほしい。



ボイド

一見格闘とは疎遠な印象を受けるボイド。しかし、荒くれ者たちの中に交じっているのだから、かなりの実力者なのだろう。ショーで見た感じでは、コミカルな格闘スタイルのキャラクターだったが……!?





左にあるゼンとガーネットの写真を見てもらいたい。各キャラクター共に、左向きのポーズと右向きのポーズは同じだが、よく見てみるとグラフィックが違っている。

勘のいい人はもうお分かりだろう。本作では、試合の戦況によってキャラクターの着ている服がボロボロになったり、ズボンが破けたり、帽子が脱げたりするのである。新たなグラフィック表現方法の恩恵は、このような細かい演出を作り出すためにも役立てられているのだ。

今まで無かった斬新な演出手法！

上着&ズボンが破れたゼンと、帽子が脱げた上に胸元が見えたガーネット。ショーでは一度服が破けたりすると、その状態がゲームオーバーになるまで続いていた。変化するのは見た目だけで、防御力が下がったりするようなことは無いようだ。

次号は謎のベールに包まれている「ゲームシステム」に迫る！　乞うご期待!!

機獣(ゾイド)たちの鼓動が聞こえる………

ZOIDS ∞ ゾイドインフィニティ





ゾイドインフィニティ
■メーカー：タイトー
■ジャンル：[illegible]
■操作方法：レバー×2＋ボタン×4
■発売日：3月予定
■使用基板：SYSTEM246

稼働開始まであと2カ月！　情報公開2回目となる今回は、ゲーム筐体、ネットワークシステム、そして戦いの舞台となる「ニカイドス島」について紹介しよう。タイトー&トミーインタビューも実現!!

担当：[illegible]

ゲーム筐体はインパクト大！

「ワールドホビーフェア」も開催され、一般へと公開された『ゾイドインフィニティ』。発売は3月末とまだ先だが、その全貌が少しずつ明らかになってきたぞ。

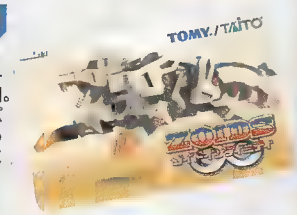
筐体は、ゲームをプレイするゲーム筐体と、NESYS対応カードの購入・更新やゾイドのカスタマイズ等を行なうカードベンダー筐体（＝ガレージ筐体）とで1セットになっている。どちらの筐体も一目でゾイドのゲームだと分かるようにデザインされておりインパクト大！　ゾイドファンならずとも、思わず筐体を眺めてしまうことだろう。

ゾイドの操作はレバー2本＋ボタン四つの「ツインスティック」で行なう。「ホビーフェア」での操作も仮のものだったため、詳しい操作方法は残念ながら今回紹介することはできない。しかし、ゾイドのスタイリッシュな動きを自在に表現できるような操作形態になるとのことなので、もう少しガマンしてほしい。

ガレージ筐体では、ネットワークを通じて様々なデータを確認・カスタマイズすることができる。どんなことができるのかは次のページで解説しているので、そちらを参照してほしい。

また、ゲームを彩るBGMはタイトーサウンドチーム「ZUNTATA」のORG氏がプロデュース。ゾイドワールドにマッチした楽曲でプレイに没頭できること、間違いなしだ！





ゲーム筐体

ゾイドの操作には2レバー＋4ボタンのツインスティックを採用。ゾイドの顔をイメージしたインパクト抜群の筐体デザインと相まって、ゾイドに搭乗しているように感じられるのは間違いなし！

ガレージ筐体

自分の操るゾイドの登録のほか、ゲームプレイ以外の作業のほとんどをこちらの筐体で行なえる。ゲームプレイとガレージでの戦績チェックの繰り返しが、このゲームの基本だ。

これがゲーム筐体だ！

ゲー事典 東京・大阪の「次世代ワールドホビーフェア」は終わってしまったが、また名古屋と福岡での開催には間に合うぞ。名古屋は2月1日（日）ナゴヤドームで、福岡は2月8日（日）に福岡ドームで開催だ。発売前に直に『ゾイドインフィニティ』に触れる機会、逃す手はないぞ！



激戦の舞台となる ニカイドス島

ヘリック共和国　ガイロス帝国　ネオゼネバス

戦いの舞台となるのは、惑星Ziにある「ニカイドス島」。この島を舞台に、ヘリック共和国・ガイロス帝国・ネオゼネバスの3陣営が入り乱れて激戦を繰り広げる。

戦況はステージ毎にリアルタイムに近い形で記録・更新されており、自分の所属している軍が有利なステージで戦うときには、何らかのボーナスが与えられるとのことだ。戦況はガレージ筐体のほか、インターネットwebサイトでも確認できるぞ。

NESYSを使い自分だけのゾイドを作れ！

『バトルギア3』に続き、NESYS対応となった『ゾイドインフィニティ』。

「NESYS」とは、タイトーの「NET ENTRY SYSTEM」の略称であり、日本中に設置されるゲームをすべてネットワークで結び、プレイしたデータをタイトーで集中管理するシステムのことだ。データはすべてタイトーにあるサーバに収集・記録され、プレイヤーは携帯やインターネットを通じて、自分の機体のカスタマイズや戦績の確認を行なえる。

ただ、今回『バトルギア』と違うのは、ゲームセンターに専用のガレージ筐体が用意されていること。カードを購入した筐体を使って、より簡単に戦績などデータの確認・ゾイドのカスタマイズ等が行なえるようになった。

NESYSを通じて行なえるのは、「カードの作成・更新」のほか、「戦績・階級の確認」「戦況の確認」「入手アイテムの確認」「ゾイドのカスタマイズ」など。カード無しでもプレイできるが、購入することでより一層遊び方が広がるのだ。

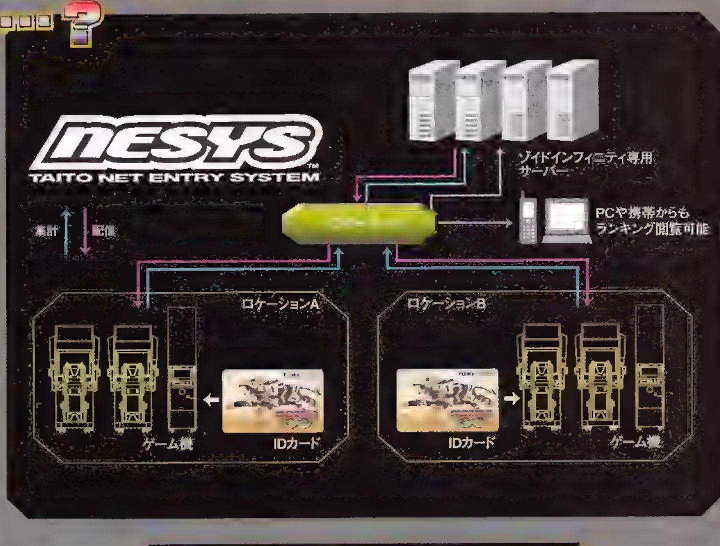
さらに！　ある一定の条件を満たすことにより新型機体の支給が行なわれ、新たな機体に乗り換えられることが分かったぞ。先月紹介した八機のゾイド以外に一体どんな機体が登場するのか？　乗り換えに必要な条件とは一体何なのか？　これらは次号以降で詳しく紹介できると思うので、期待して待っていてほしい。

NESYS対応第二弾 その実力は……？

NESYSでできること

- 戦績・入手アイテムの記録
- 装備の購入・トレード
- 自分のゾイドのカスタマイズ
- ゾイドの乗り換え

etc.



ゲー事典 次回以降は、ゾイドの詳細や操作方法など、突っ込んだ情報を紹介できるので期待していてほしい。来月まで待てないよ！　というゾイドマニアなキミは、タイトーウェブサイト内「松桐坊主の判らんことは全部俺に聞け！」(http://www.taito.co.jp/gm/matsukiri/) でプロデューサー三上氏がコラム（開発日誌?）を連載しているので要チェック！

ゾイドインフィニティ 開発者インタビュー



タイトーとトミーのコラボレーションによりアーケードシーンに初登場となるゾイド。どういった経緯でタイトーとトミーが手を組むことになったのか。それぞれのメーカーの開発担当の方に集まっていただき、ゾイドに対する熱い想いとともに語っていただいた。

突如突きつけた企画書

──今回ゾイドインフィニティをアーケードで発売するにあたって、なぜタイトーが開発を担当することになったのですか？

タイトー三上（以下三上）　一番最初に、弊社でばく然とコクピットタイプの対戦ゲームを作ろうという企画が上がったんです。そのとき、オリジナルロボット対戦という意見もあったんですが、やはり既にユーザー層を獲得している版権もので、ファンがたくさんいるテーマにしたかったんです。そこでいろいろ探してみて、アーケードではまだ出ていない『ゾイド』のゲームはどうか、ということになったんです。

──そういえば、『ゾイド』のゲームはは出ていないですね。

三上　そこでトミーさんのwebサイトやそのほかのゲーム情報webサイトを調べていたら、トミーさんの玩具の商談会がまさに今日開催中と書かれてあった（笑）。それでそのまま「行ってきます！」と、簡単な企画書を片手に会社を飛び出し、「ウチとやりませんか？」と打診したのが最初のきっかけになります。

──アポ無しだったんですか（笑）。

三上　そうしたらトミーさんも、ゾイドをコクピットで操作するタイプのものはやりたかったようで、「ぜひやりましょう」というお話をその場で頂きました。

トミー小澤（以下小澤）　通常はアニメが終わるとキャラクターもしぼんでいく感がありました。ですが、ゾイドに関してはメカだけでなく登場人物も魅力的ですし、アニメが終わった後もファンの方から展開を求められるだろうなと思っていました。そこで、試行錯誤しながらGBA版・GC版と制作し、ゲームのシリーズとして確立させていきました。

──先に家庭用が確立していたのですね。

小澤　ただ、ゾイドファンはやはり立体に対して魅力を感じている方が多いですし、家庭用ソフトは買ってみないと遊べないというのがあります。そのときにタイトーさんからアーケード版のお話を頂きまして、こちらとしては『ZOIDS VS』的なものをゲームセンターで遊んでもらえれば、「ゾイドを操作する」ことがどういう感じなのかというのを、まず皆さんの目に触れていただけて良いのではないかと思いました。逆に、やりたくてもトミーというオモチャメーカーがアーケードゲームを作ることは敷居が高く難しかったので、私共も積極的に「タイトーさんにお願いしましょう」ということになりました。



左：タイトーGM開発部プロジェクトリーダー三上氏
右：タイトーGM開発部チーフディレクター酒匂氏。

既成概念を打ち破った筐体デザイン

──今回、非常にインパクトのある筐体になっていると思いますが、デザインはどういった経緯で決定したのでしょうか？

小澤　ゾイド博士として活躍している「ドクターT」という人物がゾイドチームにいまして、「どういうものがゾイドのデザインなのか」ということをタイトーさんのデザイン担当と打ち合わせしました。ゾイドというと「キャップ」（ネジ）とかありますが、それだけじゃないよねといろいろ試行錯誤していただいて、デザインを拝見したら「ゾイドらしさ」をうまく表現していただいていたので、すごくよかったなと思っています。

三上　一番最初に上がってきたデザインは、JAMMAショーのときにパネルで紹介させていただいた筐体で、そのときはタイトーとしても「ゲームセンターの筐体はこうあるべき」という既成概念が打ち破れなかったんです。それをウチの社内でプレゼンしたときに「筐体がゾイドに見えない。何の

よくわかるゾイド 1　機獣モチーフの動くオモチャ



よくわかるゾイド 2　メカ生命体である



ゲー事典　**開発陣のお気に入りゾイド（タイトー編）**　三上氏：バーサクフューラー。「バスタークローのデザインがすごく好きで、自分の席にずっと飾っています。あと荷電粒子砲ファンですからジェノザウラーも好きです（笑）」　酒匂氏：ケーニッヒウルフ。「口がプリティなのがかわいくて好きです（笑）」



左：トミーボーイズグループマーケティングチーム安田氏。
中：トミーボーイズグループ開発チーム奥津氏。
右：トミーCSグループ企画チーム小澤氏。



ゲームなのか分からない」と指摘されてしまったんです。そのときに、ウチのデザイナーが顔の付いた筐体デザインを考えたんです（笑）。それが良く出来ていたので、「じゃあこれでいこう」と。

タイトー酒匂（以下酒匂）　『ゾイドインフィニティ』は、筐体デザインが決まるのが早かったですね。バトルギアなんかだと相当社内で喧々諤々やってましたから。こんなにすんなり決まっちゃったというのは近年稀に見るスピードです（笑）。大体デザイナーがコンテを出してくるとプロジェクト内で評価してああでもないこうでもないと言うんです。けど、今回はみんな「これいいね」「じゃあこれで」と。

トミー奥津（以下奥津）　僕は、最初気になっていたんですよ。「筐体に顔が付いてる」と聞いて僕は正直「えー、どんなのが来るんだろう」と不安だったんですけど（笑）、見に行ったらゾイドのゲームだというのが非常に分かりやすいんですよね。ゾイドのコクピットって、皆イメージとしては持っているんだけど、具体的に「こういうコクピットです」という絵は無いんです。そんな中で作っていただいたんですけど、全然違和感も無くしっかりとしたデザインになっていて、実際に稼動しているのを見るのが非常に楽しみになりました。

トミー安田（以下安田）　顔のデザインも何か特定のゾイドの顔、というわけではないんですけど、非常にゾイドらしい顔になっています。逆にこの顔のオモチャを出したいねという話が上がるくらい、良いデザインになっていると思います。

小澤　今回、帝国・共和国といった専用の筐体ではなく、どちらになっても使えるデザインということで、オリジナルゾイドを考えている我々としてもどんなものが上がって来るのか楽しみにしていました。テレビ用のオリジナルゾイドを作るときにも「ゾイドらしさ」って何なんだろう、というのが難しいんです。キャップを付ければいいかというと必ずしもそうではないですし。結果、どちらに居てもおかしくないようなゾイドの雰囲気になっていて、さすがだなと思いました。

奥津　イスとかにもキャップが付いていたりしていて、すごく格好いいんですよ。それで、このイスを開発者用のイスとして特注で欲しいね、という話で盛り上がりました（笑）。

プレイヤーと一体化するゾイド

――使用できるゾイドは、どのように選別したのでしょうか。

三上　一番比重が大きかったのは、アニメの初期から登場しているキャラであること。アニメやおもちゃをチラッとしか見たことの無い人でも分かるものをチョイスしたつもりです。また、「後から登場する機体の系譜も考慮して、デフォルト機体数を設定しよう」というのが企画当初からありました。その中で今回はレベルアップで強い機種に乗り換えていけるシステムを考えていましたので、その始祖となるゾイドとして選んだ結果、あの八体になりました。

奥津　それぞれのアニメの主人公が乗ってる機種が入っていますので、どの層のユーザーの方でも入れるようになっていると思います。

三上　ただ、作る上で不安に思っていた点がありまして、どの機体でも勝てるようなバランス調整をしているのですが、それが元々あるゾイドの大切な設定を壊したりしないかな？　と。トミーさんに許してもらえるだろうか？　と思っていたんです。

奥津　それぞれに自分の好きなゾイドがあると思うので、それで勝てないというのはどうかなと。やっぱり、頑張ればモルガでも勝てるようなものにしたいですよね。

小澤　基本的に腕次第という形にして、機体のクセを理解して戦えばどれでも勝てる可能性があっていいんじゃないかと。

安田　ゾイドの設定では、「生きている兵器」なんです。そこで、機体とパイロットの相性によっても性能が変わってくると考えられます。ですから、実際にプレイしていただくユーザーさんと機体との相性によって性能が変わるんだ、と説明できますよね。それだったら、自分の気に入った機体が勝てるように調整していただいた方が、ユーザーも楽しめるんじゃないかと思います。

――最後に、ファンの皆さんに一言お願いします。

三上　ゾイドの動きや演出面はどんどん強化させます。「ゾイドってカッコいいね」というところを見せられればと思っています。

酒匂　NESYSの第2弾ということで出させていただきますし、ネットワークを使って自分だけのゾイドを作って楽しんでいただければと思います。

小澤　「発売までガマンできない！」という方は、GC版「ZOIDS VS2」で遊んでください（笑）。

奥津　おもちゃだけで再現できない部分をコラボレーションなどで実現していますので、これからもそういった機会にはどんどん協力していければと思っています。

安田　初期から好きな世代の方もアニメから入った世代の方もゲームは楽しまれると思いますので、『ゾイドインフィニティ』を遊んでゾイド熱を高めていただいて、おもちゃも購入していただければなと思います（笑）。

（2004年1月7日トミー本社にて収録・敬称略）

よくわかるゾイド3　3DCGでアニメ化



よくわかるゾイド4　さまざまなプラットフォームでゲーム化



ゲー事典　**開発陣のお気に入りゾイド（トミー編）**　小澤：トリニティライガー。「家庭用テレビゲームシリーズオリジナルのライガーです。出なさそうですけど（笑）」　奥津：自分の担当したゾイドが好きですね。小型ゾイドが多いので出なさそうですけど（笑）」　安田：コマンドウルフ。「動物と機械の融合を一番素直に表していると思います。これは出てきますよ（笑）。」



ただのスケボーゲームじゃない！ 新しい"レース"の幕開け!!

Ollie King™

※掲載している情報および画面写真・画像はすべて開発中のものであり、変更の可能性があります。

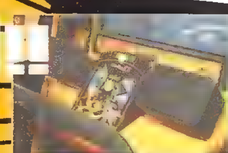
世界で一番イカすSK8（スケート）のカミサマ、"Ollie King"を決めるレースがいよいよStart!! このゲームは、だれにでもノリノリで遊べる取っ付きやすさと、エアトリックをCoolに決めれば、スピードアップするという斬新なゲームシステムがウリだ！ これまでのレースゲームの常識を覆す「オーリーキング」。準備はいいか!? もうすぐ始まるこの"レース"に乗り遅れるなよ!!

Marvelous View!!



世界各都市に設置された交通法無視のブッ飛んだコースの数々！ ただ道なりに走るだけじゃもったいない!!

Cool Sound!!



コースに負けじと、サウンド面もGood!! 体を揺さぶる激しいBeatでテンションUP！

Kick the Board!!



プレイ時の操作に使うのはボードのみ！ 重心移動で左右に曲がり、ボードの後ろを踏めばジャンプだ。踏む位置でエアトリックの種類が変わる！





Make your Art!!
エアトリック＆グラインド



エアトリックは、ジャンプ台でタイミングよくボードをキックすることで決められる！　キックのタイミングとキックの場所でエアトリックの種類が違い、エアトリックに成功すると一気にスピードアップ!!

革新的なシステム！

このゲームは従来のレースゲームには無かったゲームシステムが取り入れられている。それはエアトリックとグラインド、この二つのテクニックをいかに華麗に決めるかで、スピードが変わるというところだ。

レースゲームというと最短コースを走らなければならないという暗黙の了解があった。だが、このゲームではなにも最短コースを走らなくてもいい。脇道にそれて、新たなジャンプ台でCoolなトリックを決めスピードを上げる！　これがこのゲームのナイスなところだぜ！



ドライブゲームの醍醐味！

ドライブゲームの醍醐味であるタイムアタック。本作はそのタイムアタックも面白い。通常、ドライブゲームのタイムアタックに重要なのは、速く走るためのドライビングテクニックだろう。その一つにドリフトがあるが、『オーリーキング』でそのドリフトに当たるのがエアトリックとグラインドだ！

この二つのテクニックは、早くゴールするための手段でもある。かっこいいエアトリックを出すだけで、タイムアタックが面白くなるぜ!!



ドリフトといえば『アウトラン2』。『オーリーキング』でこのドリフトに当たるのが、二つのテクニック。これらを駆使してタイムアタックに挑戦しろ!!



コース[illegible]上を走るのがグラインド[illegible]れるテクニックだ！　な[illegible]ャンプ台が無ければスピー[illegible]ことはな[illegible]つも決めれば[illegible]

自由度の高さ！

『オーリーキング』は、自分でコースを選んで走るという、自由度の高さも魅力の一つ！

本来のコースから脇道にそれたり、障害物である電車や車の上を走ったりできる。とにかく、自分の好きなところを走ればいい！　いちいち周りを気にして走っていたらライバルに追い抜かれるぜ!!



『クレイジータクシー ハイローラー』は自由に好きな道を走れることが魅力であった。『オーリーキング』はその自由度の高さも合わせ持つ!!

Take your course!
コース分岐

コースにはいくつもの分岐があり、エアトリックによってコースを決められる。ビルに昇りたければCoolなエアトリックを決めればいい！　最短距離じゃないなんて騒がず、自分のコースは自分の好みで選ぶ時代だぜ!!

Rank SS over



Rank S over



なんと送電線の上!?　そのままグラインドへ突入!!　ヤバ過ぎる!!



Jump!!

Rank A under



路面電車とすれ違うこのスリル!!　この電車を使えば、もっとCoolなプレイも!?　上を走る連中に見せ付けろ!!





より軽快に！　より楽しく！　を目指して大幅なリニューアルをした『マキシ』。今回は、その公開ロケテレポートが中心だ。

湾岸MIDNIGHT MAXIBOOST（仮称）	
■メーカー	ナムコ
■ジャンル	ドライブ
■操作方法	ハンドル＋ギア＋ペダル
■発売日	2004年予定
■使用基板	Chihiro







※画面・カード・筐体は開発中のものです。

担当：ずるずる

公開ロケテスト敢行!!

年末年始にかけ、京急川崎のシルクハットにて公開ロケテストが行なわれた「湾岸ミッドナイトMAXI BOOST（仮称）」。その情報を聞きつけたドライブゲーマーの猛者たちが集まり、ゲームの出来を確かめながら連日連夜にわたりプレイした。

プレイヤーの注目は、やはりドライブゲームとしてどんな走り方を要求するのか、どうすると速く走れるのか、奥深さはあるのか、といった部分に集まったようだ。



筐体、サウンド、ゲームシステム、操作感覚…あらゆる部分を検証・確認される！

発売前のゲームでも、当然他の発売済みタイトルと比較されることになる。しかし、ほかには無い独自の走行感、「バトル」の楽しさ、「チューニング」の面白さを持っているので、やってみて「新たな楽しみ方ができるゲーム」という感触を得ることができた。

まだまだ発売は先だが、今回はそのロケテストで見えてきた部分を紹介していこう。

ずるずるのロケテスト FIRST IMPRESSION



実際にロケテストに使われたものを取材し、「MAXI BOOST」を体感！　では早速、プレイをした感触を報告していこう。

まず筐体だが、新たにデザインされた外装は、結構目立っていいんじゃないかな。とくに画面両サイドのスピーカーはかなりの迫力！　サウンドが自分好みだったから、かなりいい感じでした。

シートは可動式に。ハンドルも大きく反力付き（それなりに要筋力！）、ギアシフトも6速対応（シフトのストロークが短めなので慣れが必要）、と本格的になって、操作感覚は格段に上昇したと言える。





さて問題の操作感覚だが、突き詰めていけばシビアな走りも要求されるが、「まっすぐ走らせる」「曲がる」といった基本の部分が楽に行なえるようになっていて前作ほど神経質になって操作をしなくてもよくなった。このあたりは狙い通りって感じかな？



最後に、今作からの新システム「チューニングカード」の感触。単純にクルマを成長させる一つの方法なのだが、「パワー」と「足回り」の二つの要素を作ることで、成長過程でいかにチューンするかを楽しめる点が面白い。いかに勝てるクルマを作るかに、プレイヤーの独自性が求められるぞ。

うーん、発売が待ち遠しい！

ゲームはシンプルに進化!!

ゲームシステムは、前作では一人用プレイだと勝ち抜く限り最後まで進めたが、このバージョンでは1対戦で1クレジット。長く遊べなくなった（ちょっと残念）。システムとしては、わかりやすい通常のドライブゲーム、通常の対戦ゲームとなり、シンプルになったといえる。

ただ、ロケテストバージョンでは、「最終ボス時に大御所が登場！」という流れは引き継いでいたので、このバトルであれば長く遊ぶことは可能かな？（プレイ時間にして6分弱のバトル！　かなりのボリュームだ）。



バトルは、どちらが先にゴールしたかで勝負が決まる方法になった！

タイムアタックに関しては、いくつか設定された区間を走る形は継承されている。気になるストーリーモードは、ライフゲージ制を採用したバトルから、区間を走りきる方式に1本可された。接触でライフゲージが減らなくなり、それほど神経質にならずに走れるようになった。

ゲームスタートまでの流れは？



まずカードの有無の確認。持ってた方がいいぞ。

ゲームを始める手順だが、「チューニングカード」の導入により、コイン投入をするとカードの有無の確認から始まる。そこで自車のカードを持っていて挿入すれば、次の選択画面に移動する。カードが無い場合は、任意のクルマをメーカー、車種、カラー等を選び、マイカーとして登録することとなる。



選択できる車種の幅も広がったぞ。



乱入の有無も選択。個人的には「ウェルカム」かな。

カードは前号で紹介したように、「称号」「馬力」「クリア状況」などが書き換えが出来るタイプで、カード1枚で一車種の登録となる。

クルマを登録すると、乱入の有無（乱入時のプレイヤー間のハンデをなくすシステムあり）を選び、その後、遊び方の選択となる。遊び方は、前作同様に「ストーリーモード」と「タイムアタック」の二つが用意されている。

タイムアタックは、四つあるコースから選択、ストーリーモードは、前作のタイム制限のライフ制から先にゴールしたほうが勝ちのシステムに変更され、レベル（マイカーのレベルから選ぶことになる）、ライバルを選んでバトルし、決着が着くとゲーム終了となる。



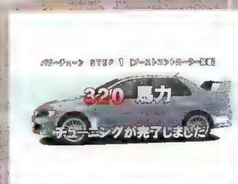
ストーリーを選んで、自車をとにかくパワーアップだ。

対戦の流れは、片方が「乱入対戦OK」で走っていて、後からプレイする人が「乱入対戦」を選んだ場合、対戦が成立する。乱入した方は走るコースを選べるので、自車が「足回り」重視か「パワー」重視にしているかで、直線が多い「湾岸部」を取るか、カーブが多い「C1部」を選ぶ戦略が取れるぞ。



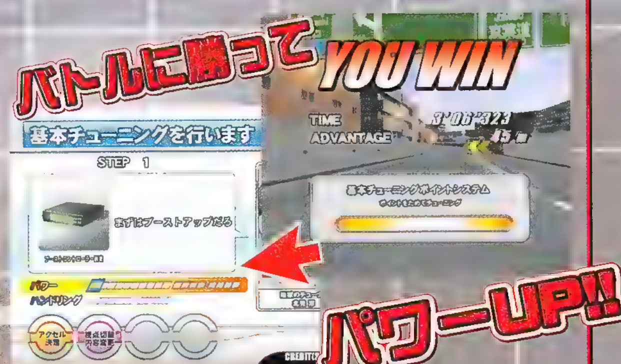
最初に激突するのは、なんと本編主人公!?

チューニングからカード排出までは？



チューニングにはバトルが必須になる。

チューニングは、ストーリーモードをクリアしていかないとその条件を満たせない。タイムアタックで速く走りたい人は、ストーリーモードでクルマを成長させることが必須となる。



チューニングは、「エンジンチューン」（パワーアップ）と「ハンドリングチューン」（足回りを強化）の二つがあり、どちらかを強化していくこととなる。性能の伸ばし方にも、個性が出るぞ。チューニングが終わり書き換えが終了すれば、カード排出、ゲーム終了となる。



カード排出は右下のミゾから行なわれる

今後の開発進行を注目していきたい！

まだまだ開発途中のゲームだが、前作の反省を元に、デザイン全体を見直されて格段に良くなった筐体、「チューニングカード」という新たなゲームシステムの導入、より広い客層にプレイをしてもらうための視覚的・聴覚的な変更など、ナムコとしてかなり力が入っていることがうかがえる。もうほとんど新作といっていい。

もちろんそこそこまだ不具合はあるものの、それは今回のロケテスト、そして2月に行なわれるAOUショーでの結果を受けて検証・改良され、より良いゲームとなるだろう。

ナムコの対戦ドライブゲームといえば「ファイナルラップ」が思い出されるが、今作が次世代のドライブゲームとして、「ファイナルラップ」を超えるゲームになれることを期待したいと思う。

ロケテスト限定カードがAOUショーで使えるぞ!!

今回の公開ロケテストでカードを購入し、かなりクルマを成長させた人もいるのでは？　そのカード、ロケテスト限定バージョンとしての価値もあるが、何とそのカード、AOUショーでも使えるのだ！　もしAOUショーに行くならば、忘れずに持っていくようにしよう。



ここを目指したいが、ショーは混んでて難しいかな？

アーケード ニュースアライズ

今月はAOU 2004 アミューズメントエキスポの情報をドーンと公開！　また、今回は将来ゲーム関係の仕事をしたい人に朗報のグレフ求人情報を掲載！　お馴染みジョイポリスとナンジャタウンは甘〜いバレンタインイベント特集！　そのほかにもお得な情報満載です。

Event

AOU2004アミューズメント・エキスポ開催！

期待の新作タイトルの登場か!?　今年は41社が出展予定!!

http://www.aou.or.jp/

2004年2月20(金)〜21日(土)(20日は会員招待日のため一般の方の入場は出来ません)の2日間にかけて、千葉県幕張メッセ(日本コンベンションセンター)にてAOU2004アミューズメント・エキスポが開催される。

今回の開催概要、ビデオゲームに関する出展タイトル(1月16日現在で判明しているタイトル)ついては右表を参照してもらいたい。

また、各ブースではさまざまなイベントも予定されている。セガブースでは『WCCF 2002-2003』のトレーディング大会なども予定され、来場者にも楽しめるイベントとなるだろう。

もちろん、無料で楽しめるシール機やプライズマシンの出展もあり、家族連れやカップルも一日中楽しめるのでオススメだぞ！

今回も隠し球となるゲームが出展される可能性もあるので、実際に会場に足を運び、自分の目で確かめてほしい。



昨年のAOUアミューズメント・エキスポは、各社のさまざまな出展作品で賑わっていた。今年の出展作品にも期待したい。



お得な割引引換券のお求めはゲーミィポスターの貼ってあるアミューズメント施設まで。

PRESENT!
AOU事務局様よりAOU2004(2月21日 [illegible]

2004AOUアミューズメント・エキスポ 開催概要

【開催概要】
- ●名称：AOU2004アミューズメント・エキスポ
- ●開催日：平成16年2月20日(金)会員招待日
  ※一般の方の入場は出来ません。
  2月21日(土)一般公開日
- ●テーマ：明るく楽しいアミューズメント
- ●開催時間：午前10時〜午後5時
- ●場所：幕張メッセ(日本コンベンションセンター／千葉市美浜区)
- ●アクセス：JR京葉線海浜幕張駅下車(東京駅から約40分)徒歩5分
- ●入場料：当日入場料 1,000円
  小学生以下、60才以上の方は無料。
  ※会場内の危険防止の為、入場を制限する場合があります。
  ※特別割引券をお持ちになった場合、窓口で入場券とお引き換え下さい。下記の入場料にて入場できます。(2月21日のみ有効)大人・中高生700円。
  ※なお、特別割引券は1月中旬よりAOU会員のゲームセンターで配布予定。AOUHPからダウンロードも可能。
- ●問い合わせ：(社)全日本アミューズメント施設営業者協会連合会
  TEL：03-3253-5671
  E- meil：info@aou.or.jp

出展ブース	出展タイトル	ジャンル
(株)コナミ	麻雀格闘倶楽部3	麻雀
(株)コナミ	drummania 10thMIX	ドラムシミュレーション
(株)コナミ	GUITARFREAKS 11thMIX	ギターシミュレーション
(株)コナミ	pop'nmusic 11	音楽シミュレーション
(株)コナミ	beatmania II DX 10th style	DJシミュレーション
(株)コナミ	WARTRAN TROOPERS	ガンシューティング
(株)コナミ	QUIZ MAGIC ACADEMY	クイズ
サミー(株)	THE RUMBLE FISH	2D対戦格闘
サミー(株)	ネットセレクト サラリーマン金太郎	オンラインテーブルゲーム
(株)セガ	WORLD CLUB Champion Football SERIE A 2002-2003 Ver.2.0	スポーツゲーム
(株)セガ	Ollie King	スケートボードレーシングアクション
(株)セガ	サイクラフト F-ZERO AX MONSTER RIDE	レース
(株)セガ	セガネットワーク対戦麻雀MJ2	通信対戦麻雀
(株)タイトー	ZOIDS ∞ INFINITY	対戦アクション
(株)ナムコ	湾岸ミッドナイトMAXI BOOST(仮称)	ドライブ
(株)ナムコ	TOKYO COP	カーチェイス
(株)ナムコ	太鼓の達人5	和の心ゲーム

※表は2004年1月16日現在、出展が予定されているビデオゲームタイトルになります。

Event

東京ジョイポリスに「ムシキング・スタジアム」を開設

http://sega.jp/joypolis/mushiking_stadium.html

株式会社セガ アミューズメントは、東京ジョイポリスの館内に『昆虫王者ムシキング』の専用コーナー「ムシキング・スタジアム」を開設した。

「ムシキング・スタジアム」は、『昆虫王者 ムシキング』を最大12台(時期によって変更あり)設置する専用コーナーとなっており、ゲーム筐体以外にも、大会トロフィー、オリジナル『昆虫王者ムシキング』グッズなどが展示されている(グッズのほうは館内物販コーナーで購入可能です)。

また2月1日には「ムシキングの鉄人 ウィンターカップ」のチャンピオン大会を開催することも決定している。

「ムシキング・スタジアム」に自慢の昆虫カードを持ち寄って熱い対戦を楽しもう！



家族連れで賑わう「ムシキング・スタジアム」。対戦相手には事かかないぞ！

PRESENT!
[illegible]

Event

タイトー『バトルギア3』イベントを開催！

http://www.battlegear.net/news/ps2bg3.html

2003年12月16日に、株式会社タイトーは『バトルギア3Tuned』稼働開始、そしてプレイステーション2版『バトルギア3』の発売に伴いイベントを開催した。

当イベントは、自動車の買い取り・販売チェーンのカーセブンとの共同プロジェクトの一環であり、今後のイベントとして、『バトルギア3Tuned』とプレイステーション2版『バトルギア』を使用した「カーセブンカップ」も予定されている。

第1回大会は終了したが、第2回が2月15〜29日まで、第3回は3月15〜31日までそれぞれ開催予定。ぜひとも参加してみよう。詳しくは上記アドレスを参照してほしい。



タレントの藤崎奈々子さんが出演。華麗なドライビングテクニックを披露した。

PRESENT!
[illegible]

Event

クーポン漫画でお馴染みの今井 神先生の単行本を紹介!

http://imaikami.cool.ne.jp/

本誌アルカディアクーポンの漫画でお馴じみ"今井 神"先生の単行本が一挙に二冊発売されたぞ! 今回発売されるのはウルトラジャンプ掲載の「NEEDLESS ZERO(ニードレスゼロ)」(590円+税)と「CGオンライン」というサイトで連載されていた「あんごろもあちゃんの地球侵略にっき」(880円)+税。どちらも今井先生の魅力がたっぷり詰まった上に、デビュー作品や同人誌作品の「あんごろもあちゃん」の外伝も収録するなどおまけ要素も充実! どちらもオススメなので2冊ともGETしよう!



明るいギャグがてんこ盛りの「あんごろもあちゃんの地球侵略にっき」



シリアスからギャグまで幅広い内容が収録された「NEEDLESS ZERO」。

PRESENT! 今井神先生からサイン入り単行本をそれぞれ3名様分いただきました。詳しくはP60の読者プレゼントコーナーを見てください。

Event

ポチっとにゃ〜大会情報!

http://no-konet@vilbel.com

有限会社アイキ(以下アイキ)後援、「の一コネット」主催の『ポチっとにゃ〜』の大会が開催される! アイキと「の一コネット」はこれまでも、都内を中心として「ポチっとにゃ〜」の大会を開催。開発スタッフやアイキ顧問の仁井谷氏も参加してユーザーたちと積極的にコミュニケーションを交わしている。

開発スタッフと対戦ができるこの大会。今後は地方での開催についても検討中。開催していただけるお店も募集中とのこと。詳細はアイキのHPをチェックしてみよう!!

【大会情報】
- ●開催日:2004年2月22日(日)
- ●受付開始時間:11:00〜
- ●フリープレー:12:30〜13:20
- ●大会開始:13:30〜
- ●開催場所:GAME IN ナミキ
  東京都世田谷区松原2-27-14
  ※大会の問い合わせはHPまでお願いします



元コンパイル社長(現アイキ顧問)の仁井谷氏も大会に参加するぞ!

PRESENT! アイキ様から壱氏描き下ろし『ポチっとにゃ〜』イラスト色紙を3名様分いただきました。詳しい応募方法は、P60の読者プレゼントコーナーをチェック

Event

バレンタインイベントがスタート!

http://sega.jp/joypolis/tokyo.html

お正月の余韻がようやく冷めたと思いきや、熱々のカップルたちには甘〜いイベントの季節がやってまいりました。

そう! バレンタインでーす!! 東京ジョイポリスでは2月7日から3月14日までを「Sweet Lover's Days」として、3Fから4Fへと昇るエスカレーターが愛の女神の神殿をモチーフとした愛のトンネルに変身!

また、期間中の土、日、祝日には「Loveダーツ」が登場。大型の回転ダーツでホテル宿泊券など、カップルにうれしいプレゼントをGETしてください!

ホームページでは2月1日から14日まで、カップル対象の「バレンタインクーポン」も掲載。

パスポートが一人1,000円引きになるのでとってもお得ですよっ!
※ナイトパスポート、前売り券は対象外



「Lover's Heart」での記念撮影がオススメです。

JOYPOLIS SEGA

PRESENT! セガ様からペアで5組10名様にジョイポリスのパスポートをいただきました。詳しい応募方法は、P60の読者プレゼントコーナーをみてください。

Event

チョコもあいす

http://www.namco.co.jp/tp/

愛に殉じた聖バレンチノの命日(2月14日)も近付く今日このごろじゃが、浄土宗のワシには、チョコこそが愛ぞ! というわけで、東京・池袋のナンジャタウンでは、チョコの極楽浄土「チョコレートパラダイス」が絶賛開催中なんじゃ!(3月14日まで)

古代アステカ人に「神の食べ物」といわしめたチョコレートじゃが、「チョコパラ」では「全国ご当地チョコミュージアム」を設置! 北海道から沖縄まで全国のチョコ、つまり八百万の神の食べ物が集結!! さらにアイスクリームシティが全店舗で期間限定チョコメニューを発表するのね。ほかにもイベントは盛りだくさんョォォオ! また、「ペアパスポート2004」が全国プレイガイドで発売されとるよ(2月1日〜3月31日まで)。





アイスクリームとチョコレートのコラボよ。

PRESENT! ナムコ様にナムコナンジャタウンのパスポートをペアで5組10名様分いただきました。詳しい応募方法は、P60の読者プレゼントのコーナーを見てください。

Event

有限会社グレフが開発事業拡大のためスタッフを募集中!

http://www.grev.co.jp/

シューティングゲーム『ボーダーダウン』やパズルゲーム『どきどきアイドルスターシーカー』を開発した「有限会社グレフ」が、今回事業拡大にあたり、スタッフを募集することになった。

今回の募集職種は、プログラマーと2D・3Dグラフィックデザイナーの二種。グレフのゲームが大好きな人、仕事内容に興味がある人は自分のオリジナル作品をすぐに送ろう! なお詳細は、右側の募集要項で確認してほしい。グレフの次回作の開発に携わるのは君かも!?



『ボーダーダウン』:グレフ開発の横スクロールシューティング。



『どきどきアイドルスターシーカー』:グレフ開発のパズルゲーム。

募 集 要 項

●募集職種
1:2D・3Dグラフィックデザイナー 2:プログラマー
●仕事内容
1:グラフィックデザイナー
家庭用・業務用・携帯向けゲームソフトのグラフィック作成(2Dおよび3D)
2:プログラマー
携帯電話向けゲームソフトのプログラム作成。
業務用・家庭用ゲームソフトのプログラム作成。
●雇用形態
正社員及び契約社員(正社員は試用期間あり)
●勤務地
神奈川県横浜市青葉区 東急田園都市線 田奈駅
●勤務時間
10:00〜19:00(完全週休2日制)
●給与18万〜30万円
経験・能力に応じてご相談。交通費・住宅手当等は別途支給
●年齢
20歳〜30歳位迄
●応募方法
郵送で弊社採用係あてに必要書類をお送りください。
書類審査の上、面接を行なう場合には日時・場所をご連絡します。
●必要書類
履歴書(写真付)
※経験者は職務経歴書も添付してください
※特にプログラマー経験者は具体的にどのような内容・役割を果たしていたかなどを明記してください。
●作品提出について
1:グラフィックデザイナー
内容・枚数は問いませんので、デッサン・デザイン能力等をアピールできるイラスト・CG作品をご提出ください。
2:プログラマー
提出できるプログラム作品があれば、CD-Rなどのメディアに入れてお送りください。
(詳しくは弊社サイト内http://www.grev.co.jp/recruit.htmlにて)
●お問い合わせ先
〒227-0064
横浜市青葉区田奈町43-3 新幸レジデンス田奈202
有限会社グレフ スタッフ募集係
E-Mail:info@grev.co.jp

ゲーセン横丁　出張かわら版

ケイブ携帯サイト「The シューティング ゲーセン横丁」最新情報！

店長と仮面の新アプリ最速レビュー！
今回の新作：忍者くん -阿修羅の章-

ゲー横店長（以下店長）：ついに完成しましたよ、『忍者くん-阿修羅の章-』!!　全世界『忍者くん』ファンの期待に応えるべく、原作ファンのスタッフが魂を込め、巨大骸骨や魔人の完全再現など、完璧な仕上げをしてくれました！

仮面：ふむ、確かにこれはすごい！　各MAPがとんでもなく広大で、さらに分岐まで隠されているとは……こりゃ半年はやり込めますよ！

店長：当初は真上ジャンプや、ジャンプ中のバタ足などがカットされていましてね。思わず「だれの許可取ってやったんだー!!」と、ガラにもなく怒鳴ってしまいましたよ……（遠い目）。

仮面：……また珍妙なこだわりを……（汗）。

店長：ダウンロード料1000円はいただいてもいい出来だと自負しております！　心の中では!!

仮面：いや、それは取りすぎですが……（汗）。このまま筐体に入れて、ゲーセンで稼働させてもいいくらいの完成度ではありますね！

レビュー得点：六兆阿修羅×七億姫



アーケード版のファンならば、思わずニヤリとしてしまう要素も満載！　完全に遊び尽くすには、何日かかるやら……？



店長こだわりの真上ジャンプ（左写真）など、多彩なアクションがなんともそう快！　携帯でここまでできるとは!!

「忍者くん」をやらずして、アプリを語るな!?

左のレビューでも紹介されている、「忍者くん-阿修羅の章-」。iモード版はすでに配信中だが、さらにボーダフォン版も2月に配信されるぞ！

全31面に加え、分岐を含めば40面近いという長く険しい冒険を、武器の使い分けや華麗な体術で切り抜けるこの達成感！　ほかのアプリではまず体験できないこの快感を、ぜひじっくり味わってくれ！



試練を乗り越えれば、新たな武器を授かることができる。その特性をつかみ、使いこなせ！

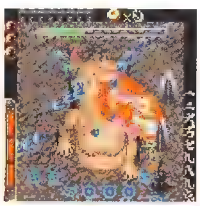


息をのむ、巨大な敵との戦い。最終ボス・阿修羅を目指し、焦らず慎重に攻略していこう！

驚きの新アプリの気配!?　待て続報!!

2月中旬、ファン待望の『ぐわんげ』続編アプリがとうとう配信開始！　式神使いの運命を決める、最終ボス「ぐわんげ様」との遭遇のときは近いぞ。

さらに現在、すべてのユーザーが驚愕するであろう新アプリの企画・制作がスタートしているとの極秘情報が……!?　ケイブ作品の移植なのか、それとも再びレゲーの名作を再現してくるのか？　期待は膨らむばかりだが、今はゲー横の告知を静観し、情報公開の日を待つしかない……。



ついにアプリに降臨する、伝説のボス「ぐわんげ様」。和風ホラーSTGの真骨頂がここに！

ケイブ質問コーナー Q&A超弾幕

今回も前号に引き続き、好評稼働中の『エスプガルーダ』についての質問にお答えします！

●『エスプガルーダ』のキャラを描いてるイラストレーターさんの名前は？（千葉県 蜂君）

『エスプガルーダ』のイラストレーターは、『カイザーナックル』や『サイキックフォース』など、多くのタイトー作品でキャラクターデザインを担当し、現在もフリーイラストレーターとして大活躍中の、かどつかさ氏なのです!!　今回はワールドデザインも氏が担当しており、コアなタイトーファンならば、この世界に「あれっ!?」と驚かれた人もいるのでは……。

ゲーセン横丁の歩きかた

今月のパスワード：HURKUWMNSPL
「横丁かわら版」内で無料着メロが！（非会員もOK）

iモード
メニューリスト → ゲーム → iモードゲーム1 → ミニゲーム
ゲーム → FOMAミニゲーム

Vodafone live！
メニューリスト（Vodafone live！） → ケータイゲーム → ゲームアプリ → ゲームパック → 従量課金

EZweb(au)
EZインターネット → トップメニュー → 遊ぶ・楽しむ → ゲーム → もっと探す ゲーム → 総合

→ **The　シューティング　ゲーセン横丁**

- iモード……………… 月額固定　税別300円
- ボーダフォン …… 月額固定　税別300円　または従量制　単価150～200円でダウンロード可能
- EZweb（auのみ）… 従量制

てあたりしだいゲームリスト

2004年01月16日現在

●2004年1月発売予定のタイトル		
SPACEINVADERS／QIX（1月予定）	タイトー	シューティング／[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
HYPER ST[illegible] The Annivers[illegible] Edition（1月下[illegible]	[illegible]	2D対戦[illegible]
●2004年2月発売予定のタイトル		
beatmania II DX 10th style（2月予定）	コナミ／[illegible]ティング	DJ[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible] ARCADE STAGE Ver.3（2月予定）	[illegible]	[illegible]
●2004年3月発売予定のタイトル（未定含む）		
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
TOKYO COP（3月予定）	ナム[illegible]	[illegible]
●2004年4月以降発売予定のタイトル（未定含む）		
BATTLEMARINE ARCADE（[illegible]予定）	アルゼ	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
XERO（仮）（春予定）	B&F／TEAM XERO／テクモ	ネットワーク対戦格闘
Hi☆Paiパラダイス2～温泉へ行こうよ！～（春予定）	アルゼ	麻雀
[illegible]	[illegible]	[illegible]
雀[illegible]（春予定）	[illegible]	麻雀
[illegible]	[illegible]	[illegible]
セガネットワーク対戦麻雀MJ2（春予定）	SEGA-AM2／[illegible]	通信対戦麻雀
[illegible]	[illegible]	[illegible]
サムライスピリッツ零SPECIAL（春予定）	[illegible]／SNK[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
r.p.m.RED Tuned Car Championship（発売日未定）	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
THE IDOL M@STAR（発売日未定）	ナムコ	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
龍華（ロンファ）麻雀（発売日未定）	[illegible]	麻雀
[illegible]	[illegible]	[illegible]
Quest of D（発売日未定）	SEGA-AM2／[illegible]	[illegible]

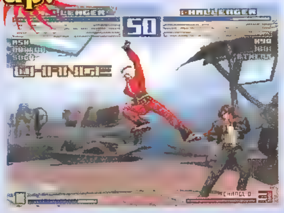
2003年12月1日～12月31日集計分

ARCADIA DATA BASE
アルカディア データベース

ビデオゲームランキング

Pick Up!

1位 THE KING OF FIGHTERS 2003



今月は『ザ・キング・オブ・ファイターズ2003』が初登場1位。シリーズ10作目となる今作は、ラウンド制の撤廃やマルチシフト(交代攻撃)など、斬新なシステムを採用。例年、長期にわたる人気が維持されるが、今作も期待したいところ。

メーカー	SNKプレイモア
ポイント	240.5

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	THE KING OF FIGHTERS 2003<SNKプレイモア>	240.5
2	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs.ティターンズ<発売元・バンプレスト 開発元/販売元・カプコン>	191.3
3	GUILTY GEAR ISUKA<アークシステムワークス/サミー>	97.9
4	WORLD SOCCER Winning Eleven Arcade Game Style 2003<コナミ/コナミマーケティング>	92.8
5	ぷよぷよフィーバー<ソニックチーム/セガ>	80.9
6	Virtua Fighter4 Evolution Ver.B<SEGA-AM2/セガ>	79.2
7	GUILTY GEAR XX #RELOAD THE MIDNIGHT CARNIVAL<アークシステムワークス/サミー>	77.5
8	サムライスピリッツゼロ<悠紀エンタープライズ/SNKプレイモア>	74.1
9	激闘プロ野球 水島新司オールスターズ VS プロ野球<セガワウ/セガ>	70.6
10	SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS<SNKプレイモア>	64.4
10	上海 万里の長城<サンソフト・サクセス/テクモ>	64.4
12	兎 -野性の闘牌- 山城麻雀編<童/タイトー>	57.0
13	Power Smash 2<ヒットメーカー/セガ>	48.7
14	TETRiS THE GRAND MASTER2 THE ABSOLUTE PLUS<アリカ/彩京>	45.5
15	E雀ハイスクール<セイブ開発>	43.6
16	天地を喰らうII<カプコン>	42.2
17	ESPGALUDA<ケイブ/AMI>	41.9
18	SPIKEOUT FINAL EDITION<アミューズメントヴィジョン/セガ>	40.3
19	MARVEL VS. CAPCOM 2 -New Age of Heroes-<カプコン>	40.2
19	VAMPIRE SAVIOR The Load of Vampire<カプコン>	40.2

※ランキング中のタイトルが赤いものは今年の作品でランキング初登場のタイトル。

ビデオゲームランキング(コックピット・アップライト)

Pick Up!

5位 Dragon Chronicle



初登場5位は『ドラゴンクロニクル』。育成と融合によりドラゴンを強化して対戦していく。サテライトによる複数人数の参加・対戦が可能なマスビデオゲーム。一度ハマると長く付き合える性質もあるため、ロングヒットを期待したい。

メーカー	ナムコ
ポイント	115.9

順位	タイトル<メーカー>	ポイント
1	麻雀格闘倶楽部2 日本プロ麻雀連盟Ver.<コナミ/コナミマーケティング>	161.4
2	頭文字D Arcade Stage Ver.2<ヒットメーカー/セガ>	137.8
3	WORLD CLUB Champion Football SERIE A 2002-2003<ヒットメーカー/セガ>	119.3
3	太鼓の達人5<ナムコ>	119.3
5	Dragon Chronicle<ナムコ>	115.9
6	drummania9thMIX<コナミ/コナミマーケティング>	112.5
7	アヴァロンの鍵<ヒットメーカー/セガ>	105.8
8	BATTLE GEAR 3 Tuned<タイトー>	90.6
9	pop'n music 10<コナミ/コナミマーケティング>	83.8
10	CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON "FORCE"<ヒットメーカー/セガ>	78.8
11	GUITARFREAKS10thMIX<コナミ/コナミマーケティング>	72.2
12	QUIZ MAGIC ACADEMY<コナミ/コナミマーケティング>	72.0
13	TIME CRISIS 3<ナムコ>	68.7
14	OutRun2<SEGA-AM2/セガ>	65.3
15	WORLD COMBAT<コナミ/コナミマーケティング>	63.6
16	セガ四人打ち麻雀MJ ネットワーク対戦Ver.<SEGA-AM2/セガ>	58.5
17	TIME CRISIS II<ナムコ>	56.9
18	THE HOUSE OF THE DEAD III<セガワウ/セガ>	55.2
19	VIRTUA COP 3<SEGA-AM2/セガ>	45.1
19	スリルドライブ2<コナミ/コナミマーケティング>	45.1

※ランキング中のタイトルが赤いものは今年の作品でランキング初登場のタイトル。

協力店舗一覧

店舗	住所	電話	店舗	住所	電話
アドアーズ 渋谷店	東京都渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1ビル1～4F	☎03-3496-5856	ゲームセンターB-1	千葉県柏市旭町1-1-16 中崎ビルB-1	☎04-7144-5597
アドアーズ 町田店	東京都町田市原町田6-21-25 大正堂第2ビル1～4F	☎042-724-1477	ゲームプラザキューティ	大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F	☎06-6357-6677
アドアーズ ミラノ店	東京都新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1～3F	☎03-3200-0884	新宿スポーツランド中央口店	東京都新宿区新宿3-26-2 中央口三平センタービル内	☎03-3352-1637
アドアーズ サンシャイン店	東京都豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1～3F	☎03-3971-9601	スガイ北24	北海道札幌市北区北23条西4丁目2-39	☎011-757-8540
アドアーズ 八王子店	東京都八王子市東町11-3 センチュリーステーションビルB1～4F	☎0426-48-1288	チャレンジャー追手門店	大阪府茨木市西安威1丁目5-21	☎072-643-4444
大久保アルファステーション	東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル	☎03-5330-8595	電脳遊園地ハリケーン鹿屋店	鹿児島県鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル1F	☎0994-41-4188
岐阜GIGO	岐阜県岐阜市日ノ出町2-20	☎058-264-3130	ハイテクセガ パドック	広島県広島市南区松原町5-15	☎082-262-3335
ゲームストリート ミルカトル加納店	和歌山県和歌山市加納319-1	☎073-476-3033	プレイシティキャロット巣鴨店	東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビルB1～B2	☎011-757-8540

年末年始(2003年12月30日～2004年1月3日)は主にだれと何をして過ごしましたか? また、年越しの瞬間はだれと何をして過ごしましたか?

今月は「年末年始の過ごし方」。昨年末から今年始めの休日や年越しの瞬間に、だれとどのように過ごしていたかをリサーチしてみたぞ。

まずは年末年始の過ごし方だが、冬休みということもあり、ゲームセンターで過ごすという人がとても多い。とはいえ、圧倒的というほどでもなく、家でゲームをしたり一家だんらんでテレビを見たりして過ごしているという意見も多い。そして、この時期ならではに受験勉強というのも割と目立つ。

それに反して、特に何をしていたというわけでもなく「彼女と一緒にゴロゴロ」というほほ笑ましい回答もあった。いずれにせよ、年末年始にゲームセンターへ赴く数が多いということ以外は、割と家族と過ごしているという一般的な結果だと思われる。

続いて年越しの瞬間の過ごし方だ。驚くべきは第2位の「過ごし方→睡眠・過ごした相手→なし」……つまり、一人で寂しく寝てたわけ? それが第2位!? 一般的に、年越しの瞬間ってのは起きてるものだと思っていたが。あえてゲームセンターで遊んでいるという数より断然多いというのがとても気になる。

もしそんなに暇なら、年越しにゲームイベントでも開こうかしら。そうしたら、この睡眠と書いてきた人たちは参加してくれるのでしょうか? いや無理やり起きてろとは言わないけど、一人で寝て過ごすしか手段が無かった人を救済したい気持ちになりました。

■年末年始はだれと何をして過ごしていましたか?

順位	過ごし方	過ごした相手 家族	友達/同僚	恋人	無し	総計
1	ゲームセンターで遊ぶ	4	29	1	2	36
2	家でゲーム	14	6	2	10	32
3	一家だんらん	29	0	0	0	29
4	テレビを見ていた	23	0	1	3	27
5	仕事(主に自営業)・アルバイトなど	10	4	0	5	19
6	受験勉強	1	2	0	6	9
7	ゴロゴロしていた	5	0	1	2	8
7	大掃除	8	0	0	0	8
9	ショッピング	5	0	1	0	6
10	睡眠	1	0	0	4	5

■年越しの瞬間はだれと何をして過ごしていましたか?

順位	過ごし方	過ごした相手 家族	友達/同僚	恋人	無し	総計
1	テレビを見ていた	63	2	3	18	86
2	睡眠	1	0	0	23	24
3	家でゲーム	10	6	0	4	20
4	初詣	8	3	2	0	13
4	年越しそばを食べる	13	0	0	0	13
6	ゲームセンターで遊ぶ	1	3	0	1	5
7	受験勉強	0	0	0	4	4
8	電話	1	2	0	0	3
8	ゴロゴロしていた	1	1	0	1	3
8	一家だんらん	3	0	0	0	3

※上記データは、無作為に選び出した200人の読者から割り出したデータになります。

ゲームセンターマップ

今回の取材地

「千葉県」





首都圏チーム、千葉県房総半島へ。新たな出会いをゲーセンに求める！

新年一発目の首都圏探索は、内房線沿線のゲーセンを紹介！　駅から離れている店舗もいくつかあるけど、駐車場が完備されているため車でのアクセスがオススメだ。

※記事中のデータは、取材を行なった2003年12月下旬の内容によるものです。

ゲセマプ探検隊名簿

全国広域捜査隊



&ぅ隊員

若さ(?)を武器にドライバーからアンケート管理までソツなくこなす万能系隊員。仕事よりも対戦格闘ゲームが大好きな、ゲセマプ隊最強の実力者である。



柵太郎隊長

隊の規律と和を尊ぶが、面識の無い隊員が居るのが悩みの種な体育会系隊長。筐体の配置のチェックをして、店のレイアウトをムダに考察する性癖あり。

首都圏捜索隊



塚原隊員

プログラムや回路を見ると興奮する理工系隊員。格ゲーと音ゲーがめっぽう好きだがヘタの横好き。取材先の店員さんとの無駄話をいつも楽しみにしている。



岩下隊員

義理に厚く涙もろい、人情系隊員・純情派……だが徹夜続きで心が荒みまくり、鬼畜系隊員に変貌。癒しを求めてヴァナ・ディールほか各地を放浪する。



ボーリングやカラオケで夜中も遊べる！
ネオジオボウル千葉浜野

音 プ

●千葉県千葉市中央区浜野町1025
☎043-266-9082
●営業時間：12:00～0:00（祝日は10:00～）ボーリング&カラオケ～3:00まで）

1Fはシール機と大型筐体、2Fはビデオゲームのほかに巨大なボーリング場、そして3Fはカラオケルーム&ビリヤード場と、遊びが満載。ボーリング場は20時以降になるとブラックライトに切り替わり、ダンス系ミュージックが流れるアダルトムード漂う空間に変化するのだ。駐車場は130台分も用意されているので、大勢で遊びに行くにも最適。店舗は国道沿いにあるため、交通の便もいいぞ。



アーケードゲームだけでなく、ボーリングやカラオケなどのいろいろな遊びを備えている複合型レジャー施設として、多くのお客さまに利用していただいております。一度入れば閉店まで居ても飽きない、それがネオジオボウルです。SNKネオジオの運営するお店ですので、ネオジオソフトのラインナップは他店には負けません。ネオジオマニアならぜひ一度ご来店ください。



1F中央には人気の音ゲーが勢ぞろい。難度は低めで初心者も気軽に楽しめる。

人気ゲームランキング

1st	ハードパンチャー はじめの一歩2
2nd	THE KING OF FIGHTERS 2003
3rd	ドラムマニア9thMIX
4th	バトルギア3
5th	ポップンミュージック 10

強者が集まる時間
22:00～24:00



ビデオゲームフロアには「KOF 2003」の一人専用台があるので練習したい人にはありがたい。

http://www.neogeo.co.jp/ngw/am-spot_index.htm

家族連れ御用達の大型店
セガワールド浜野

レ プ

●千葉県千葉市中央区村田町893-96
☎043-265-2141
●営業時間：10:00～24:00

国道16号線沿いに居を構える郊外型ゲーセン。車で遊びに来るファミリー層が楽しめるよう、プライズとメダルゲームに力を入れている。プリクラ100円引きサービスをはじめとするさまざまなイベントを、定期的に開催中とのことだ。ビデオゲームはほとんど1プレイ50円という、大型店には珍しい低価格設定。じっくり腰を落ち着けて人気ゲームを遊びたい人には、もってこいの空間だ。



当店はオールジャンルを取りそろえて、お客さまのご来店をお待ちしております。ビデオゲームは1プレイ50円、『セガ四人打ち麻雀MJ』は1プレイ100円という料金設定になっております。プライズは取り易いドカ盛り台や、最新の景品ラインナップを取りそろえております。メダルゲームでは『スターホース2003』が盛り上がっております。ぜひ一度ご来店くださいませ。

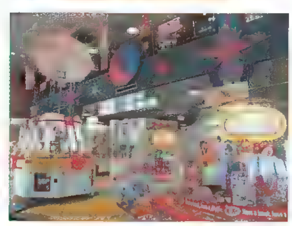


2Fは50台以上のマシンが並ぶメダルコーナー。ゆったりしたスペースがうれしい。

人気ゲームランキング

1st	スターホース2003
2nd	UFOキャッチャー7
3rd	機動戦士Zガンダム エゥーゴvs.ティターンズ
4th	セガ四人打ち麻雀MJ
5th	スウィートランド4

強者が集まる時間
20:00～24:00



1Fのプライズコーナーは吹き抜けになっており、開放感が漂う。ビデオゲームコーナーは、ここを抜けた先にあるのだ。

http://www.sega-am.jp/seek2/database.cgi?cmd=dp&DataNum=1136050



内房線とほぼ並行する形で房総半島を走る、国道16号線。学生時代はよくバイクで利用しており、今回取材したゲーセンの前もいくつか横切っていたんだよなあ……。取材で初めて立ち寄ることになり、ちょっぴり感傷的な気分になりました。そういった「入り口は見たことあるけど入ったことないよ」ゲーセンめぐりを、休みの日にでも敢行しよう！　と誓った今日このごろです。(岩下)

アイコン情報
- 格 格闘ゲームが盛んな店
- 音 音楽ゲームが盛んな店
- シュ シューターが集まる店
- メ メダルゲームが多い店
- 安 全般的に料金設定が安い店
- レ レトロゲームが充実している店
- プ プライズが充実している店
- A アルカディアクーポン加盟店

闘劇2004

房総半島で対戦するならココ！

チャリオット姉崎店

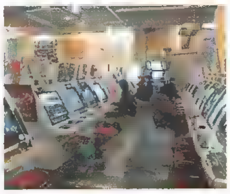
格 音

●千葉県市原市姉崎524-1
☎0436-60-1508
●営業時間：10:00～22:00
(土曜日のみ23:00)

学生を中心に格ゲーと音ゲーが盛り上がっているお店。『VF4EVO』や『ギルティギア』シリーズの対戦相手を探しているゲーマーは要チェックだ。キャラクターモノのプライズの充実ぶりには、目を見張るものがあるぞ。



音ゲーは月1～2回でスコアアタックなど、格ゲーでは週末2D・3D格ゲーイベントを行なっています。闘劇参加(『GGXX＃RELOAD』『VF4EVO』)も決定し、ますます盛り上がっている当店にぜひ一度お越しください。



対戦台が賑わうのは夕方以降。房総半島の猛者が、ここに集うのだ！



音ゲーコーナーの一角。定期的にスコアアタックなどのイベントが催されるとのことで、プレイヤーのレベルはかなり高いとか。

人気ゲームランキング	
1st	ドラムマニア9thMIX
2nd	GGXX #RELOAD
3rd	ポップンミュージック 10
4th	頭文字D Arcade Stage Ver.2
5th	Virtua Fighter4 Evolution

強者が集まる時間
16:00～18:00



http://chariot.fc2web.com/

店長厳選のオススメゲーム満載

ロッキーワールド市原店

レ プ

●千葉県市原市八幡1049-1
☎043-642-1451
●営業時間：10:00～20:00

店内入口側に乗用トレイン系のエレメカを設置し、デパートの屋上を再現しているこだわりの店。奥はビデオゲームと大型筐体がズラリ。「私が特に面白いと思ったゲームを置く！」という店長の方針で、レトロゲーが多い。



昭和の時代に現れたデパートの屋上には、夢のような空間が広がっていて、子供から大人までのすべてに対等だった、そんな世界があったように思います。そんな雰囲気を目指した店内の構成を私どもは考えております。



店長が選んだというレトロゲームの中では『R・TYPE』が主婦やサラリーマンに大好評！『SVC CHAOS』の対戦台も人気。



まず目を引くのは、機関車トーマス！ 懐かしさで遊びに来る大人も多いとか。

人気ゲームランキング	
1st	NEW UFOキャッチャー
2nd	乗用 トレイン C-58
3rd	ポップンミュージック 9
4th	大花火
5th	SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS

強者が集まる時間
15:00～20:00



最新格闘ゲームを遊ぶならココ！

ラッキー中央店

格 音 メ プ

●千葉県千葉市中央区富士見2-8-1
☎043-222-5610
●営業時間：9:00～0:50

最新の『ビートマニアIIDX 9th style』4台をはじめ、音ゲーが勢ぞろい。また、『KOF2003』が稼動日初日から4台も設置されるなど、音ゲー&格ゲーに全力投球の店舗。闘劇参加店でもあるので、興味のある人は要チェックだ！



ビデオゲーム、シール機の新作大量入荷はもちろん、レトロゲームの随時入れ替えにも自信あり!! 音ゲーの設置台数を見て驚愕してください!! 多種多彩なゲーム機をそろえておりますので老若男女が楽しめるお店です。



音ゲーの周りには学生の人だかり。女の子の上級プレイヤーも数多く居たぞ。



『KOF2003』は対戦待ちのプレイヤーで壁ができるほどの人気。『GGXX #RELOAD』の対戦も連日白熱している。

人気ゲームランキング	
1st	THE KING OF FIGHTERS 2003
2nd	GGXX #RELOAD
3rd	ドラムマニア9thMIX
4th	ポップンミュージック 10
5th	機動戦士Zガンダム エゥーゴvs.ティターンズ

強者が集まる時間
15:00～20:00



http://www.ak.wakwak.com/~lucky/

闘劇2004

新作入荷は沿線最速！

チャリオット五井店

格 音 レ プ

●千葉県市原市五井中央西2-1-2
☎0436-23-5533
●営業時間：10:00～24:00

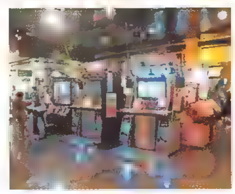
千葉ゲーマーに憩いと戦いの場を提供する系列店「チャリオット」の本店がココ。70台からなるビデオゲームのラインナップは新旧入り交じる多様さを誇り、飽きが来ない。駅から0分という好立地も見逃せないポイントだ。



五井駅西口を出てすぐ右側。1Fのプライズは取り易くなっています。2Fは対戦が熱い格ゲーやレトロゲームを多くそろえ、『WCCF』も月2回の大会を行なっています。音ゲーは皆さま汗だく(タオル持参)で盛り上がっています。



客層は学生がメイン。16時くらいから格ゲー各種の対戦台が、異様なほどの盛り上がりを見せるとか。対戦相手に困ることはないぞ。



『太鼓の達人』シリーズや『ドラムマニア』シリーズなどもズラリと並ぶ店内。

人気ゲームランキング	
1st	スターホースプログレス
2nd	ポップンミュージック 10
3rd	GGXX #RELOAD
4th	機動戦士Zガンダム エゥーゴvs.ティターンズ
5th	WCCF

強者が集まる時間
16:00～23:00



http://chariot.fc2web.com/



シリーズモノってたくさんあるけど、「新しくなる=前より面白い」って法則が必ずしも成り立つわけじゃないよね。初めて遊んだ時の感動や驚き、物珍しさもあるかもしれないけど、シリーズ当初のは面白かったなぁ、と思う一方、『ビーマニ』はコンプリートMIX2が一番好きで、ゲーセンにあるとつい遊んじゃう。ってな話を今回の取材中、某店長と語らえてとても楽しかったっス。(塚原)

ARCADIA PRESENT

アルカディア 読者プレゼント

締め切り
2004年2月23日（月）
当日消印有効

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項を記入の上、希望するプレゼントのナンバーを書いて奮ってご応募ください。同一のプレゼントに応募者が多数いた場合は抽選の上当選者を決めさせていただきます。なお、当選者の発表は発送をもって換えさえていただきます。
※商品の発送は、締め切りから1〜2カ月かかることがありますのでご了承ください。

セガ様ご提供

セガ様より「ドラゴントレジャー」オリジナルタペストリーセットを、「昆虫王者 ムシキング」グッズセット（ペンケース＆ポケットノート＆カジュアルバッグ）を、ジョイポリスパスポートを、頭文字D AE86エキストラモデルをにプレゼント！

6


8
7


9


アイキ様ご提供

5

アイキ様より「ポチッとにゃ〜」壱氏描き下ろしイラスト色紙をにプレゼント！

悠紀エンタープライズ様ご提供

4


悠紀エンタープライズ様より「サムライスピリッツゼロ」販促用ポスター＆設定資料＆プレイステーション2用ソフト「森田将棋」＆プレイステーション2用ソフト「ゲームセレクト5洋」をセットでにプレゼント！

ポップンアーティスト様ご提供

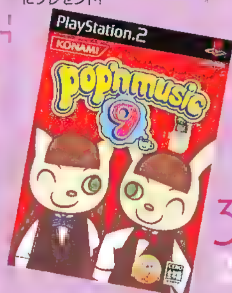
1

ポップンアーティスト様よりSchoolサイン入りステテコをにプレゼント！



コナミ様ご提供

コナミ様より「ビートマニアⅡDX」バッジを、プレイステーション2用ソフト「ポップンミュージック9」をにプレゼント！



3

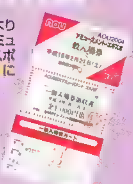


2

AOU事務局様ご提供

12

AOU事務局様より2004 AOUアミューズメントエキスポ入場券をにプレゼント！



※このプレゼントのみ応募締切を2004年2月10日当日消印有効とさせていただきます。

11

今井 神様よりサイン入り単行本「あんごろもあちゃんの地球侵略にっき」と「NEEDLESS ZERO」をそれぞれにプレゼントします！





10

今井 神様ご提供

アミューズメントヴィジョン様ご提供

20


アミューズメントヴィジョン様より2004年度オリジナルカレンダーをにプレゼント！

SEGA-AM2様ご提供

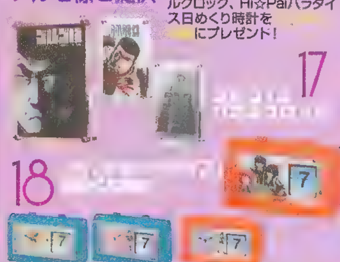
19

SEGA-AM2様より「アウトラン2」サウンドトラックをにプレゼント！



アルゼ様ご提供

アルゼ様よりゴルゴ13パネルクロック、Hi☆Paiパラダイス日めくり時計をにプレゼント！

17
18


システムサービス様ご提供

システムサービス様よりすくすく犬福ぬいぐるみをにプレゼント！

16


バンプレスト様ご提供

13




バンプレスト様より機動戦士ガンダム スペシャルクリエイティブモデル4、ドラゴンボールZ スーパーDXドラゴンボール型クッションを、金色のガッシュベル!! メダルシューター＆メダルシューター専用バトルステージセットをにプレゼント！

14

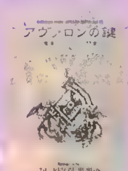



15

ヒットメーカー様＆編集部提供

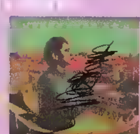
24

ヒットメーカー様＆編集部より開発者イラスト＆サイン入り「アヴァロンの鍵」ムックをにプレゼント！



ヒットメーカー様ご提供

ヒットメーカー様より光吉氏サイン入り「WCCF 2001-2003」サントラCDをにプレゼント！



23

ナムコ様ご提供

ナムコ様より「ドラゴンクロニクル」カードホルダーを、ナンジャチケットをにプレゼント！

21
22




編集部提供

編集部より選手サイン入りカード3種を、ゲームボーイアドバンスSPを、ニンテンドーゲームキューブを、アルカディア特製QUOカードを、B2判「SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS」折り目なしポスターをにプレゼント！

28


29
30

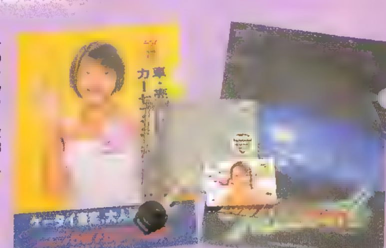

26
27


※AがA・フィリッピーニ、Bがエムレ、CがS・コンセイソンです。プレゼント番号と欲しいカードのアルファベットを明記の上応募してください。

タイトー様ご提供

25

タイトー様より「バトルギア3」グッズ詰め合わせ（エントリーカードキー・「バトルギア3」サウンドトラック・カーセブンQUOカード・カーセブン＆「バトルギア3 Tuned」クリアファイル）をセットでにプレゼント！







お客様各位

株式会社カプコン
株式会社エンターブレイン

発売日延期のお知らせ

2003年12月25日発売予定のファミ通DVDビデオ『カプコンアーケードクロニクル』につきまして、版権元ならびに共同発売元であるカプコンは、本製品完成後に一部見直しが必要と判断し、エンターブレインと協議の結果、止む無く発売日を延期することに致しました。

また、2004年1月29日発売予定のファミ通DVDビデオ『カプコンコンシューマークロニクル1』ならびに『カプコンコンシューマークロニクル2』につきまして、カプコンは制作中の製品企画に一部見直しが必要と判断し、エンターブレインと協議の結果、止む無く発売日を延期することに致しました。

上記のファミ通DVDビデオ3タイトルにご期待いただいたユーザー様、ならびにご関係各位に多大なご迷惑をおかけ致しましたことを、深くお詫び申し上げます。

両社は、更なるコンテンツの充実を図り、改めて同3製品制作を行ってまいります。なお、発売日につきましては、現在調整中のため、今しばらくお待ちいただければ幸いです。

ファミ通DVDビデオ『カプコンアーケードクロニクル』
価格：5,800円（税別）　JANコード：4541993011698　品番：SLBM-25
【変更前】発売日：2003年12月25日→【変更後】発売日：未定

ファミ通DVDビデオ『カプコンコンシューマークロニクル1』
価格：5,800円（税別）　JANコード：4541993011742　品番：SLBM-26
【変更前】発売日：2004年1月29日→【変更後】発売日：未定

ファミ通DVDビデオ『カプコンコンシューマークロニクル2』
価格：5,800円（税別）　JANコード：4541993011759　品番：SLBM-27
【変更前】発売日：2004年1月29日→【変更後】発売日：未定

お求めは全国家電量販店・ゲームショップで。　インターネットでも予約受付中！　http://www.enterbrain.co.jp

多人数対戦の妙を体感せよ!!



※文中の略称や略号は以下の意味を表しています

ガトリング	ガトリングコンビネーション
ダスト	ダストアタック
ジャンプD	空中ダストアタック
ロマキャン	ロマンキャンセル
フォルトレス	フォルトレスディフェンス
デッドアングル	デッドアングルアタック
【 】	ガトリング（カッコ内）
Ⓒ	キャンセル
Ⓙ	ジャンプキャンセル
Ⓡ	ロマンキャンセル
Ⓕ	フォースロマンキャンセル
[振]	振り向きボタン

Impression

最大四人が入り乱れる新たな対戦形式、2ラインをはじめとする新システムなど、これまでのシリーズとは似て非なる本作。見慣れたキャラでも新たな連続技や戦術を発見できるので、心機一転やり込んでみては？

今回は定例のキャラ別攻略や処方箋に加え、ラスボス紹介&攻略、新システム解析などをお届け。P70のAW-NET最新情報も見逃すな！

ギルティギア 鶍
■メーカー：サミー　アークシステムワークス
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
■発売日：2003年12月中旬（稼動中）
■使用基板：ATOMISWAVE（ロムカートリッジ）

キラーノート



黒い球体を投げる飛び道具。前方に直進して多段ヒットするタイプと、二つに分裂する単発のタイプがある。

超お手



「お手」の動作で、梅喧の畳替しのように石板状の飛び道具を前方へ発生させる。手前から奥の順に3枚発生するぞ。

パーフェクトレインボウ



身を屈めつつ、極太のレーザーを発射する技。発射方向は前斜め上に限定されているが、ヒット時のダメージは絶大だ。

巨大なギアでも犬でもなく、それを操る魔術師（？）が本体のレオパルドン。その巨躯から想像できる通り、出す技もスケールが大きいものばかり。キラーノートは写真部分で紹介した2タイプのほか、覚醒必殺技版も存在。そのほか、必ず気絶させる効果を持った魚を放つ飛び道具や、腕を真上に振り上げるアッパーのような多段技、両手を広げつつ前後に衝撃波を発生させる覚醒必殺技などがあるぞ。

巨大ギアを駆る謎の男



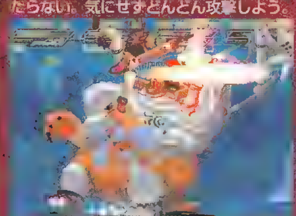
LEOPALDON
レオパルドン

彼は極限の地でギアを操る能力を使い、人々を助けてきた。ボディ自体はギアであり、捕食した犬(♀)と融合している。本能の面は犬の部分が反映されているが、行動を制御しているのは彼である。その目的は一切の謎とされている。

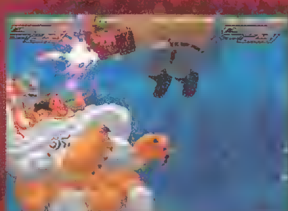
VS.レオパルドン ワンポイント攻略

レオパルドンは口（？）の中に居る犬&謎の男が弱点で、そのほかの部分は攻撃しても自動的にガードされてしまう（必殺技のケズリダメージは入る）。さらに、何かしらの動作中のレオパルドンに攻撃を決めても、のけぞり状態にすらずその動作が中断されないので注意。なお、レオパルドンは攻撃時、被攻撃時共にラインの影響を受けない。

攻略法は至ってシンプル。弱点の頭部を狙って、ジャンプから威力の高い技による空中ガトリング（S→HSやHS→Dなど）を繰り返せばOKだ。二人でプレイしているときは、お互いの攻撃が当たらないよう、別のラインに分かれよう。



別のラインに分かれれば、味方の攻撃は当たらない。気にせずどんどん攻撃しよう。



胴体は攻撃してもムダ。威力の高い技を空中ガトリングでつなぎ、弱点を攻めろ！

鶍事典 **対レオパルドン戦補足**：空中ガトリングはジャンプキャンセルを併用するとより効果的。例えばソルなら、ジャンプ【S→D】→ジャンプキャンセル【S→D】、スレイヤーならジャンプ【S→HS→D】→ジャンプキャンセル【S→HS→D】といった具合だ。また、レオパルドンは多段技が多いため、テンションゲージはケズリダメージ防止のフォルトレスに注ぎ込もう。

これぞ『鶍』流！
新システムを使いこなす

振り向きを覚えたら、次はコレ！　操作に慣れるまでは苦労するかもしれないが、乗り切れば連続技や戦術が大きく広がるぞ。

Text：OYZ

背後攻撃

背後攻撃は、全キャラ共通でキャンセルとジャンプキャンセルが可能。出始めが上半身無敵なので、めくり（めくり気味）のジャンプ攻撃に対して、対空技として使えるぞ（性能は表を参照）。ヒット効果は基本的に吹っ飛びだが、ポチョムキン、ファウスト、ジョニー、ザッパ、ブリジットは、カウンターヒット時に壁バウンドを誘発できる。



低空空中ダッシュでまとわり付く攻めに対し、振り向きで対応しようとするのは相手の思うツボ。ここは狙い済まして……



跳び越した相手に背後攻撃を決める。レバーは下方向でも出せるぞ。この後はジャンプキャンセル【つつ】を入れ、さー……



空中連続技をたたき込むのが理想。多くのキャラは基底ダメージ補正を受けるが、十分に狙う価値のあるダメージとなるぞ。

キャラ別 背後攻撃実用度

ソル	×	ファウスト	△	テスタメント	◎
カイ	△	梅喧	○	ディズィー	×
メイ	△	紗夢	△	スレイヤー	△
ミリア	○	ジョニー	×	イノ	×
エディ	◎	アクセル	△	ザッパ	△
ポチョムキン	◎	闇慈	○	ブリジット	△
チップ	△	ヴェノム	×		

※×、△、○、◎の順で実用度が高くなります

ライン飛ばし攻撃

ライン飛ばし攻撃はキャンセル可能な通常技から出せるので、連続技に使うのが有効。地上ヒット時は相手を浮かせつつ別ラインに飛ばすが、空中ヒット時は同ラインのまま（活用例①参照）。なお、全キャラ共通でキャンセルが可能。梅喧、テスタメント以外はジャンプキャンセルも可能だ。また、ライン移動やライン移動攻撃でキャンセルすることもできる（活用例②参照）。

発生、リーチなどの性能はキャラによってさまざま。上の表や欄外を参考にチェックしつつ、優秀なキャラは積極的に取り入れてみよう。

活用例①



キャンセルでライン飛ばし攻撃。ちなみにミリアのコレは重量級限定だ。



ジャンプキャンセルで空中連続技へ。空中連続技の途中の地上部分に組み込むのも有効。



空中連続技のつなぎに使うパターン。足払いや相手を浮かす技をヒットさせて……

活用例②



まず、ガトリングなどでキャンセル可能な技を決める。ダッシュから出すとつなぎやすい。



キャンセルでライン飛ばし攻撃につなぎ、相手を別ラインへと飛ばす。



さらにキャンセルしてライン移動。レバー➡で出せば少し前進できる。



別ラインで相手を拾って空中連続技！　テンションゲージを使わずに大ダメージだ。

キャラ別 ライン飛ばし攻撃実用度

ソル	◎	ファウスト	×	テスタメント	◎
カイ	△	梅喧	◎	ディズィー	○
メイ	×	紗夢	×	スレイヤー	◎
ミリア	△	ジョニー	△	イノ	○
エディ	×	アクセル	○	ザッパ	△
ポチョムキン	◎	闇慈	◎	ブリジット	◎
チップ	△	ヴェノム	×		

※×、△、○、◎の順で実用度が高くなります

ライン移動攻撃

別ラインに移動しつつ、移動先のラインへ攻撃を繰り出すライン移動攻撃。別ラインに居る敵を攻撃できるのはこの技だけなので、対戦では必須といえる。性質は覚えておこう（キャラごとの細かな性能は左表を参照のこと）。

理想的な使い方は、別ラインに居る相手が攻撃した際に、その戻りを狙って攻撃する、というもの。また、単純に奇襲として使うのも悪くない。移動先での攻撃判定と自分のやられ判定は同時に発生するので、攻撃を置かれても最低で相打ちは取れるぞ。ただし、乱戦の中央に突っ込んで、自爆することが無いように注意。

攻撃判定は下方向に強い傾向にあり、低姿勢の相手にも空振りすることは無い。なお、全キャラ共通で手前↑奥と奥↓手前ではモーションが異なり、攻撃判定にも差があるぞ。

最後に、ライン移動攻撃への対策を少し。地上技で返すのは、困難かつリスクが大きめ。上方向に弱いものが多いので、先読みの垂直or後方ジャンプで回避し、ジャンプ攻撃を当てるのが無難だ。

ライン移動攻撃性能一覧

キャラ名	特性	レベル	ガード後
ソル	C可能	3	有利
カイ	C可能／JC可能／CH時ダウン効果	2	不利
メイ	JC可能／よろけ効果	3	不利
ミリア	C可能	2	不利
エディ	C可能／ダウン効果	3	不利
ポチョムキン	C可能／ダウン効果	3	五分
チップ	C可能	3	不利
ファウスト	無し	4	有利
梅喧	無し	4	有利
紗夢	C可能／CH時ダウン効果	1	不利
ジョニー	C可能	3	有利
アクセル	C可能／CH時よろけ効果	2	不利
闇慈	C可能	2	不利
ヴェノム	ダウン効果	4	有利
テスタメント	C可能／JC可能	3	不利
ディズィー	C可能／JC可能／CH時よろけ効果	3	不利
スレイヤー	よろけ効果	3	不利
イノ	C可能	3	不利
ザッパ	ダウン効果	4	有利
ブリジット	C可能／CH時ダウン効果	2	有利

※C＝キャンセル　JC＝ジャンプキャンセル　CH＝カウンターヒット



性能はキャラによってさまざま。カウンターヒット時にヒット効果が変わるものも。



攻撃を回避しつつ、硬直中の相手にジャンプ攻撃を当てるのが基本。先読みが重要だ。



ライン移動攻撃を見てから迎撃するのはまず無理。あらかじめジャンプしておき……

鶍事典　地上ヒット時にライン飛ばし攻撃が[illegible]レベル3以上の技／ソル、ポチョ[illegible]闇慈、テスタメント、スレイヤー[illegible]　攻撃レベル4以上の技／アクセル、ブリジット　攻撃レベル5の技／カイ、メイ、ミリア、エディ、チップ、紗夢、ザッパ　無し／ファウスト、ヴェノム、ディズィー

『鴉』ならではの攻防をお教えしましょう!

愛と現実の鴉処方箋



遅くなりましたが、新年あけましておめでとうございます! 今年の処方箋1発目は、『鴉』独特の攻防でお悩みのアナタを中心に救済してきますよっ!!

悩 画面端の取り合いで勝てません……

多人数で対戦していると、必ずといっていいほど画面端の取り合いになるのですが、さばき方が分からず、いつもせり負けてしまいます。端を取れず、中央に押し戻されて袋だたきに遭うのはもうイヤです。何かいい方法はありませんか?



画面端の取り合いを制する者こそが鴉の世界を制する……

解弐 迎撃しやすい技を知りましょう!

画面端の取り合いはジャンプ攻撃が中心となるため、最も有効な手段はやはり「対空技での迎撃」です。ダメージを与えつつ敵を追い払えるので、まさに一石二鳥といえます。敵はこちらを飛び越しつつジャンプ攻撃を仕掛けてくるので、後方～真上に攻撃判定がある技で迎撃しましょう（表を参照）。迎撃後は、敵の吹っ飛びに合わせて空中連続技を決められればベストです。適した対空技が無いキャラは、振り向いてから➡+Pなどの対空技を出すか、解壱のように逃げましょう。迎撃ができれば接近されにくくなり、生存率も上がりますよ。

画面端の取り合いで使える対空技

キャラ名	対応技
ソル	×➡+P、×立ちK
カイ	△➡+P、×HSヴェイパースラスト
メイ	△➡+P、○グレート山田アタック
ミリア	○➡+P、○しゃがみHS、△ウィンガー
エディ	○背後攻撃、○しゃがみHS、○➡+P
ポチョムキン	○➡+P、○しゃがみHS
チップ	×➡+HS、△➡+P
ファウスト	○しゃがみK、△しゃがみS、△立ちHS
梅喧	△しゃがみHS、○背後攻撃
紗夢	△しゃがみHS、△剣楼閣、○懸崩嬢
ジョニー	○➡+P、×「それが俺の名だ」
アクセル	△➡+P、△背後攻撃、○天放石・上段
闇慈	×立ちHS、○背後攻撃
ヴェノム	×しゃがみHS
テスタメント	○背後攻撃
ディズィー	△➡+P、×背後攻撃、△しゃがみS
スレイヤー	△しゃがみS、△背後攻撃、△永遠の翼
イノ	×背後攻撃、○限界フォルテッシモ
ザッパ	△背後攻撃、(無)○こんにちは三匹のムカデ (剣)○しゃがみHS、△近づくと逝きます (幽霊)△しゃがみHS、(犬)△犬攻撃(●)～追加 (ラオウ)○ラストエドガイ
ブリジット	○➡+P、○スターシップ

※○=オススメ △=それなり ×=あえて使うなら



真上～背後に攻撃判定のある対空技なら、振り向かずに出しても効果を発揮します。判定の強さで勝てますよ。



➡+Pや背後攻撃は、迎撃後に相手が画面端側に吹っ飛ぶことが多いので、振り向きつつ空中連続技を決めましょう。

解壱 画面端に居座る必要はありません!

いかに画面端が有利といえど、その場に居続ける必要はまったくありません。画面端は2ライン合わせて4ヶ所もあるのですから、守り切れないと判断したら、速やかにその場を離れるといいでしょう。

2段ジャンプや空中バックステップで画面端に回り込もうとする敵に対して、こちらは主に二つの回避手段があります。一つは、ダッシュで下をくぐって反対側へと逃げる方法。もう一つは、ライン移動で別ラインへと逃げる方法です。どちらを選択しても構いませんが、ほかの敵が戦闘をしていない場所へ逃げるのが理想といえます。





安全な場所へと速やかに[illegible]重要なテクニックです。

攻撃を仕掛けた後、相手の反対を向く技

技名	対応キャラ
通常投げ	メイ、ポチョムキン、アクセル、 テスタメント、ザッパ(※)、ブリジット
空中投げ	メイ、ファウスト、梅喧、ジョニー、 アクセル、闇慈、イノ、ザッパ、ブリジット
幻朧斬	チップ
天放石	アクセル

※画面端近くで投げたときのみ

攻撃を受けた後、相手の反対を向く技

技名	対応キャラ
通常投げ	メイ、ミリア、ポチョムキン、 テスタメント、ザッパ(※1)
空中投げ	カイ、メイ、チップ、アクセル、闇慈
オーバーヘッドキッス(※2)	メイ
ポチョムキンバスター	ポチョムキン
ヘブンリーポチョムキンバスター	ポチョムキン
刺激的絶命拳	ファウスト
陰	闇慈

※1:画面端近くで投げたときのみ
※2:画面端近くで後ろに投げたときのみ

解 特定の技後は注意です!

決めた際に演出が入る技（主に投げ技）の後は、基本的に両者が正対するよう向きが修正されます。正対して投げた後に位置が入れ替わった場合は、最初の向きと逆になるわけです。ただし、中には相手と反対を向いてしまう技もあるので注意が必要です。投げた側が相手の反対を向いてしまう技と、投げられた側が相手の反対を向いてしまう技[illegible]、それぞれを表にまとめましたので、覚えておきましょう。





攻撃後に反対を向いてしまう技は、[振]入力までセットで考えましょう。

ポチョムキンバスターをくらった後は要注意。ミスしやすい状況です。

悩 自キャラが勝手に振り向くんですが……

絶対に[振]を押していないのに、いつの間にか自キャラが振り向いていることがあるのですが……。起き上がりにガード方向を間違えて何てことのない攻撃をくらったり、連続技を失敗したりと、とにかく困っています。原因と対処法を教えてくれませんか?



逆を向いていることを知らず、起き上がりに重ねられた攻撃……避けたい事態です。

連続技補足

●ソル：Ⅰは、ダッシュから出さないとライン飛ばし攻撃が届かない。
●カイ：Ⅰは若干遠い間合いで近距離立ちSがヒットすると、ライン飛ばし攻撃が届かない。間合いが遠い場合は足払いにつなごう。
●メイ：Ⅰのイルカさん・横後はPKS同時押しでフォースロマキャンし、すぐにジャンプHSを出そう。
●ミリア：基本はⅠだが、カイ、チップ、ジョニー、闇慈、ヴェノム、テスタメントにはⅡを使おう。
●エディ：Ⅰのドランカーシェイドは、フォースロマキャンするタイミングが早過ぎると、攻撃判定が出ないので注意したい。
●ファウスト：Ⅰでごーいんぐまいうぇいを決めた後、ほかの敵にスキを狙われそうなら、フォースロマキャンでフォローすること。
●紗夢：Ⅰは、相手が画面端だと位置が入れ替わりやすいので注意。
●闇慈：立ちPが空中の相手にカウンターしたら、若干ダッシュしてから立ちPⒸ陰とつなごう。
●テスタメント：Ⅱのフォースロマキャンは⬇⬋⬅＋PKS同時押し（すぐにボタンを離す）で行ない、最速でグレイブディガーを出そう。
●スレイヤー：ジャンプDは着地まで硬直が続くので、同じラインに敵が居る場合は出さないように。
●イノ：Ⅰは中段攻撃始動の連続技。下段攻撃のしゃがみKから狙うときは、その後の近距離立ちSを省いて直接➡＋Pへつなごう。
●ザッパ：Ⅳは攻撃力こそ高いものの、多人数対戦ではほかの敵に邪魔されやすい。同じラインに敵が居ないときが狙いめだ。



空中連続技をスキの大きい技で締めるのは危険。着地を狙われやすいのだ。



空中同様、地上の連続技もスキの大きい技で締めるのはリスクが伴う。



チップのようなジャンプの高いキャラは、連続技を締めにカウンターされにくい。

悩　うまくダメージを与えられません……

闘いのベースは掴っているはずなのに、もう少しのところで体力を奪いきれずに負けることが多く、ややへこみ気味です。確実にダメージを与える方法を教えてください。

解　連続技を覚えましょう！

『GGX』シリーズといえば、やはり連続技は外せません。以下に代表的なものをピックアップしましたので、参考にしつつ連続技の腕を磨きましょう。ただし、多人数対戦においてスキの大きい技で連続技を締めるのは危険です。周囲にほかの敵が居る状況では、スキの小さい通常技などで連続技を終わらせましょう。

テスタメント
Ⅰ 【しゃがみK→しゃがみS→足払い】Ⓒライン飛ばし攻撃Ⓒグレイブディガー
Ⅱ （空中の相手に）【➡＋K（カウンターヒット）→（遅めに）➡＋HS】Ⓕグレイブディガー

ファウスト
Ⅰ 【しゃがみP→しゃがみS→しゃがみHS】Ⓒ槍点遠心乱舞～ごーいんぐまいうぇい
Ⅱ （空中の相手に）立ちKⓙKⓙ【K→S→HS】

ソル
Ⅰ ダッシュ【しゃがみK→近距離立ちS】Ⓒライン飛ばし攻撃（Ⓒ前方ライン移動）→しゃがみHSⓙSⓙ【S→D】
Ⅱ （空中の相手に）【立ちK→しゃがみHS】ⓙ【S→D】ⓙ【K→D】

ディズィー
Ⅰ 【しゃがみK→しゃがみHS】Ⓒライン飛ばし攻撃ⓙ【P→P→S】ⓙ【P→P→S→HS】
Ⅱ 空中の相手に）しゃがみSⓙ【K→S】ⓙ【K→S→D】

梅喧
Ⅰ ダッシュ足払いⒸライン飛ばし攻撃Ⓒ畳替し→ジャンプ【S→D】
Ⅱ （空中の相手に）➡＋P（2段目）ⓙ【S→P→K】ⓙ【S→D】

カイ
Ⅰ 【立ちK→近距離立ちS】Ⓒライン飛ばし攻撃（Ⓒ前方ライン移動）→近距離立ちSⓙSⓙ【S→HS】
Ⅱ （空中の相手に）【➡＋P→近距離立ちS】ⓙSⓙ【S→HS】

スレイヤー
Ⅰ 【近距離立ちS→遠距離立ちS】Ⓒライン飛ばし攻撃（Ⓒ前方ライン移動）→近距離立ちSⓙ【K→S→K】ⓙ【K→D】
Ⅱ （空中の相手に）しゃがみS（カウンターヒット）ⒸPDステップ～クロスワイズヒール→ジャンプKⓙ【K→D】

紗夢
Ⅰ 【立ちK→➡＋K（2段目）】ⓙ空中ダッシュ【P×3→HS】→（着地後）➡＋K（2段目）ⓙ空中ダッシュ【P×3→HS】→（着地後）【立ちK→足払い】
Ⅱ （空中の相手に）【➡＋P（1段目）→立ちS】ⓙ【K→D（1段目）】Ⓒ龍刃～劍楼閣～逆鱗

メイ
Ⅰ 【しゃがみK→足払い】ⒸHSイルカさん・横Ⓕジャンプ HS→（着地後）空中ダッシュ【K→HS】→（着地後）ジャンプ【K→D】ⓙ【HS→D】
Ⅱ （空中の相手に）立ちHS（カウンターヒット）→ダッシュ【しゃがみP→立ちK→近距離立ちS】ⓙ【K→D】ⓙ【HS→D】

イノ
Ⅰ ダッシュK→【近距離立ちS→➡＋P→遠距離立ちS】Ⓒケミカル愛情
Ⅱ （空中の相手に）【➡＋P→近距離立ちS】ⓙ【K→S】ⓙ【S→HS】

ジョニー
Ⅰ 【立ちK→立ちHS】ⒸLv2ミストファイナー・中段→➡＋K→ジャンプ【K→P→S】ⓙ【K→S→D】
Ⅱ （空中の相手に）➡＋Pⓙ【K→P→S】ⓙ【K→S→D】

ミリア
Ⅰ 【しゃがみS→しゃがみHS】ⓙハイジャンプ【S→P→S→HS】
Ⅱ 【しゃがみS→しゃがみHS】ⓙ空中ダッシュ【S→HS（2ヒット）】→（着地後）【立ちK→近距離立ちS（2段目）】ⓙハイジャンプ【K→P→P→HS】

ザッパ
Ⅰ （無憑依時）【しゃがみK→しゃがみS→足払い】Ⓒこんにちは三匹のムカデⓇダッシュ立ちPⒸこんにちは三匹のムカデ
Ⅱ （幽霊憑依時）ジャンプHS→【近距離立ちS→遠距離立ちS】ⓙハイジャンプ【K→P→K→S】
Ⅲ （剣憑依時）【しゃがみK→近距離立ちS→立ちHS（1段目）】Ⓒ痛そう、っていうか痛い
Ⅳ （ラオウ憑依時）｛ダッシュ➡＋HSⒸダークネスアンセム～追加攻撃｝×n

アクセル
Ⅰ 【立ちK→近距離立ちS→足払い】Ⓒ鎖閃撃Ⓕダッシュ近距離立ちSⒸライン飛ばし攻撃ⓙ【HS→D】Ⓒアクセルボンバー
Ⅱ （空中の相手に）【➡＋P→近距離立ちS】ⓙハイジャンプ【HS→D】Ⓒアクセルボンバー

エディ
Ⅰ ダッシュ【立ちP→足払い】Ⓒドランカーシェイド Ⓕジャンプ【K→HS→D】
Ⅱ （空中の相手に）➡＋P（2段目）ⓙハイジャンプ【K→S→HS→D】

闇慈
Ⅰ しゃがみKⒸライン飛ばし攻撃（Ⓒ前方ライン移動）→立ちPⒸ陰
Ⅱ （空中の相手に）立ちP（カウンターヒット）→ダッシュ立ちPⒸ陰→一誠奥義「彩」→ハイジャンプ【K→S→D】

ポチョムキン
Ⅰ 【立ちK→近距離立ちS→遠距離立ちS→足払い】
Ⅱ （空中の相手に）➡＋P（カウンターヒット）→遠距離立ちSⒸヒートナックル～ヒートエクステンド

ブリジット
Ⅰ 【しゃがみK→足払い】Ⓒライン飛ばし攻撃ⓙ【P→S→⬇＋S】ⓙ【S→⬇＋S】
Ⅱ （空中の相手に）【➡＋P→➡＋S】ⓙ【S→⬇＋S】ⓙ【S→⬇＋S】

ヴェノム
Ⅰ 【しゃがみK→足払い（1段目）】ⒸSカーカスライド→しゃがみHSⒸHSダブルヘッドモービット
Ⅱ （空中の相手に）【➡＋P→近距離立ちS（1段目）】ⓙ【K→S】ⓙ【K→S→D】

チップ
Ⅰ ダッシュ【しゃがみK→近距離立ちS→立ちHS】Ⓒライン飛ばし攻撃（Ⓒ前方ライン移動）→立ちHSⓙ空中ダッシュD
Ⅱ （空中の相手に）【➡＋P（1段目）→立ちHS】ⓙ【K→K→S】ⓙ【K→S】ⓙHS

輝け！「友情」の二文字!!

このチームで勝つ！

前号に引き続き、特定キャラの組み合わせに基づいたチーム戦の基本方針を3チーム分紹介。相棒と力を合わせて勝てばうれしさ2倍だ！

Text：ハメコ。&パチ



二人でプレイするときは相棒の隣に立って、コンタクトを取りながら闘いを進めていこう！



好き勝手に暴れ回る

ハイジャンプで跳び回る闇慈と、マッパハンチやパイルバンカーでの横押しが強いスレイヤー、お互いの戦闘エリアが異なるのが利点。自由に闘っても悪い結果は出ないハズ。ただ、スレイヤーが連続技を受けた際、闇慈がカットしにくい点に注意。

スレイヤーの横押しを嫌い、敵は空中へ逃げがち。そこで、闇慈はたまに陰をばらまくと有効だ。空振りのスキはスレイヤーがカバーしよう。



お互い迷惑を掛けにくいのが最大の利点。空中は闇慈、地上はスレイヤーがカバーしよう。

アンダートウの狙いどころ

闇慈のガトリング→S風神～凪刃、針・弐式、一誠奥義「彩」などは、ヒット、ガードを問わず相手を硬直させる時間が長い。スレイヤーはこれを活かし、ヒット時はパイルバンカーなどで追撃、ガード時はアンダートウを狙ってみよう。ただし、一誠奥義「彩」は敵に当たっていてもスレイヤーに対する攻撃判定が残っているので注意。連携を狙うには、あらかじめ間合いを調節しておく必要があるぞ。



攻撃時間の長い針・弐式で相手の動きを止めている間に、アンダートウでガードを崩そう。



設置系の技で敵の自由を奪う

メイ、テスタメント共に設置系の必殺技を持ち、さらに反対側の画面端から攻撃判定が発生する技を持っているため、敵の行動を制限したり、連続技をカットする能力は絶大だ。

基本的にはテスタメントが前に出て、ゼイネストやHITOMIを設置しつつ好き勝手に闘う。そこにメイが後方からHS拍手で迎えてくださいで援護する、という形が理想だ。画面上を設置系飛び道具で埋めてしまおう。



メイが拍手で守りつつ、テスタメントがトラップ設置。テスタメントは攻め手に回るのもアリ。

敵の連続技をカットせよ

メイは逆向きのグレート山田アタック、テスタメントはエグゼビーストという、向こう側の画面端から攻撃できる技を持っているので、前衛の相棒が連続技をくらったら、これらの技ですぐにカットしよう。その後に相棒が連続技を決められればベストだ。

このチームが真価を発揮するのは2対1。設置系飛び道具のおかげで敵は身動きが取れず、連続技も簡単にカット可能。何もさせずに勝てるぞ。



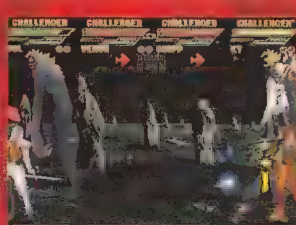
相棒が攻撃をくらい始めたらすぐさまカット。敵が味方の向こう側に居ても問題無し。

チームならではの戦略

気を付けたいのは、「できるだけ長く二人で闘う」こと。ソウル残数が一つのときは、両者の体力が共に少なくなると、立て続けにK.O.されて一人になってしまう可能性が高い。ソウル消費後も両者の体力が十分残るよう、どちらかの体力を温存しつつ闘おう。また、「どちらが一人で残るか」も重要。一人でも闘えるキャラ（プレイヤー）が残るのが理想だ。ソウル残数が一つになったら、残りたい方が積極的に行動し、ソウルを使って体力を回復しよう。



攻撃面では挟み込んでのガード崩し連携を重視。連続技を狙うなら威力の高い単発技で。



ヴェノムは砲台となり、チップが動き回って有利なポジションを取るのが基本となる。



チップの➡+HSでよろけを誘発し、ダークエンジェルを合わせる。理想的な連携だ。



圧倒的な手数で押さえ込む

チップは機動力が高く、ダッシュからの3段ジャンプで簡単に画面端を取れるため、ヴェノムは味方を気にせずボール生成→打ち出しを行なえる。

立ち回りで連携を組むなら、チップが画面端を取るまでの間、ヴェノムがボールの打ち出し方を一工夫。チップが地上から攻め込むときは空中に、空中から画面端を取りに行く場合は正面にボールを打ち出し、援護してあげよう。打ち出したボールを盾に、チップが動き回るのが基本だ。

うまく敵を挟み込む形を取ったら、チップは➡+HS、γブレード、幻朧斬など、リターンの大きい技で攻撃。ヴェノムは攻撃範囲と威力に優れた➡+HSから、キャンセルPボール生成→打ち出しなどで攻撃しよう。ここでヴェノムのテンションゲージがたまったら、チップの攻撃がヒットしたところに合わせて、ダークエンジェルを撃ち込むのが強力だ。

2対1の場合、メインで闘うのはヴェノムの役目。チップは常に敵を挟み込むように動き、ヴェノムが攻撃をくらったときのカット役に回ろう。

鴉事典 [illegible]
チップ&ヴェノム補足：二人で一人を攻撃できる状況で、敵を挟み込んだ後は、チップのしゃがみK連打とヴェノムのSマッドストラグルでガードを崩しにいこう。

KY KISKE
カイ=キスク
Text：OYZ

まず、前号で載せられなかった前作からの変更点を紹介していこう。

空中ヴェイパースラストは横方向への攻撃判定が大きくなり、フォースロマキャン対応技に。空中連続技で決めやすくなった上、フォースロマキャンすれば下降中に技を出せるので、着地を狙われる危険性も少ない。

空中ライド・ザ・ライトニングは上方向への攻撃判定が大きくなり、ダメージが上昇。前方に敵が密集しているとき、ダスト～ホーミングジャンプ→HS◎空中ライド・ザ・ライトニングで、ほかの敵を巻き込みやすい。

最後に豆知識を一つ。空中投げを決めた後は、相手がカイの逆方向を向いた状態になる。起き上がりに技を重ねるとヒットしやすいぞ。


空中ヴェイパースラストは、カイが回転し終わる辺りでフォースロマキャンできる。


[illegible]るから着地を狙う相手には、振り向き～S空中スタンエッジでけん制しよう。

SOL BADGUY
ソル=バッドガイ
Text：ケンちゃん

今回は、パッと見ただけでは分かりにくい、前作からの微妙な変更点を中心に解説していこう。

ライオットスタンプは、技が発動すると同時に自キャラが空中判定になるので、乱戦から脱出するのに役立つ。だが、前作までとは違ってしゃがみガード可能になったので、自分が画面端を背負った状況で中段攻撃として使う戦法はできなくなっている。

ファフニールは依然として通常技からキャンセルして出せないものの、基底ダメージ補正が無くなり、連続技に使いやすくなっている。その半面、ジャンプDは75%の基底ダメージ補正が追加。連続技の始動だけでなく、連続技の途中で決めた場合も、以降の技が補正を受けてしまう。


攻撃したい敵に背を向けてライオットスタンプ。敵の向こう側の壁でターンし[illegible]


背後から攻撃できる。背後攻撃で迎撃される危険性はあるが、奇襲として有効だ。

MILLIA RAGE
ミリア=レイジ
Text：ケンちゃん

前号にて着地のスキが増えたことを紹介した高速落下だが、そのスキをフォースロマキャンでフォローできることが判明。逃げに使った際、着地を狙われそうなら活用したい。

また、ウィンガーも下降中の攻撃判定が出た瞬間にフォースロマキャンができる。これによって、ガードされたときのリスクを軽減可能だ。

➡+HSはカウンターヒット時に地面バウンドを誘発するようになったので、リーチの長さを活かし、積極的に使っていきたい。多人数対戦時、ほかのキャラを攻撃中のキャラに対して遠距離から狙えば、カウンターヒットさせやすいぞ。キャンセル前転を仕込んでおき、カウンターヒット時は立ちPから空中連続技へ移行しよう。


エメラルドレインは、[illegible]に各種攻撃ボタンを追加入力することによって


高さを変えられる。P→K→S（入力無し時の高さ）→HSの順に高さが低くなるぞ。

MAY
メイ
Text：OYZ

今回は、相手の背後から攻撃できる状況を紹介。打撃技がヒットしやすく、オーバーヘッド・キッスも比較的安全に狙えるので攻めるチャンスだ。

一つは、通常投げ、空中投げ、オーバーヘッド・キッスを決めた後。相手がメイと逆を向いた状態でダウンするので、メイ戦に慣れていない相手なら、起き上がりに打撃技を重ねるだけでもヒットしやすい。オーバーヘッド・キッス後は追撃可能だが、画面位置が安定しない多人数対戦時は、起き攻めに切り替えるのもアリだ。

もう一つは、足払い◎HSイルカさん・縦の後。足払いガード時、大型キャラ以外はHSイルカさん・縦で跳び越せる。着地のスキが小さいので、[振]を先行入力しておいて攻めよう。


◆+Kはフォースロマキャン対応技に。タイミングは[illegible]終わって起き上がる瞬間だ。


[illegible]は投げ技に対して無敵。相手の起き上がりに重ねると有効だ。

POTEMKIN
ポチョムキン
Text：MVP

今回は攻撃レベルがもっと高いメガフィスト・後方に注目。近距離で敵がダウンしたら、その敵と反対の方向を向いて、メガフィスト・後方を出そう。相手を跳び越しながら攻撃できるため、低リスクの起き攻めとなるぞ。ガードされてもほぼ五分の状態で、フォースロマキャンを使えばヒット時に追撃することも可能だ。

また、ジャンプSで跳び込みつつ振り向き、着地でメガフィスト・後方を出すのも有効。ただし、間合いが遠いと相手を跳び越せないので注意。

そのほか、ハンマフォールのフォースロマキャン受付タイミングが、前作よりも遅くなったことに気を付けたい。とはいえ、ヒット時の追撃はシビアだが可能。練習しておこう。


敵に背を向けてメガフィスト・後方を使う。跳び越す形になるため迎撃されにくい。


フォースロマキャンをすればヒット時に追撃も可能。起き攻めで使うとかなり強力だ。

EDDIE
エディ
Text：ケンちゃん

前作より発生が遅くなったドランカーシェイドだが、攻撃発生直前～直後にフォースロマキャンが可能なので、新たな使い道が考えられる。

一つは連続技のつなぎ。足払いをキャンセルして出せば空中の相手に連続ヒットするので、足払い◎ドランカーシェイドⒻジャンプK～といった形で、テンションゲージ25%で空中連続技に持っていけるのだ。

もう一つは起き攻め。出始めが投げ技に対して無敵なので、エディ召還を使えないときは、これを相手の起き上がりに重ねていくのが有効。通常投げを狙った相手に決まりやすく、カウンターヒット時は追撃が可能な上、フォースロマキャンしておけばガード時も続けて攻め込めるのだ。


飛び道具を跳ね返すのはもちろん、本作では連続技にも活躍するドランカーシェイド。


カウンターヒット時は床バウンドを誘発。ダッシュから空中連続技を決めよう。

鶚事典 カイ補足：スタンエッジ・[illegible]ャージアタックをフォースロマキャン[illegible]ではないか）。
エディ補足：[illegible]

FAUST
ファウスト　Text：パチ

前（後ろ）からいきますよは、姿を消してから攻撃判定が出るまでの間、打撃技に対して無敵になっている。また、必殺技にしては珍しく、複数の敵をまとめて攻撃することが可能だ。

刺激的絶命拳は、フォースロマキャンがガードor空振り時限定になったが、天使の出現確率が16分の1と低くなっているのがうれしい。

そのほかにも細かい変更点があるので、一挙に紹介。メッタ斬りの発生が遅くなり、失敗時のスキが増加。愛としゃがみHSのスキが増加。ジャンプHSの攻撃レベルが4から3に低下。通常投げに40%の基底ダメージ補正が付いた。立ちKの下方向への攻撃判定が弱体化。空中ダッシュの持続時間が前作の3分の2に減少。



前（後ろ）からいきますよは複数の敵に当たる。テンションゲージがあるときに使おう。



刺激的絶命拳は天使が出にくくなった代わりに、ヒット時はフォースロマキャン不能に。

CHIPP ZANUFF
チップ=ザナフ　Text：パチ

βブレードは、地上版の2段目（攻撃判定が出た直後）にフォースロマキャンが可能に。ヒット時はジャンプDなどで追撃するといい。空中版はダウン復帰不能時間が延びたので、ヒットさせた敵には反撃を受けないぞ。

αブレードは移動距離が前作の4分の3程度になってしまったが、地上版はヒット時に相手がダウン復帰不能。

穿踵は空中ガード可能になったが、攻撃レベルが4から5に上昇、横方向への移動距離が増加、着地のスキが減少と、強化点が多く使いやすい。

殺式転移は、HS以外出現後のスキが増加。殺式迷彩は前号で載せた変更に加え、持続時間が8秒から6秒に減り、効果持続中はガードバランスが少しずつ増加してしまう。



地上βブレードはフォースロマキャン可能。2段目の発生直後が受付タイミングだ。



穿踵は着地のスキが小さく、空振りしても反撃されにくい。多用するのもいいだろう。

JAM KURADOBERI
蔵土縁 紗夢　Text：ケンちゃん

鷹嬰脚は、ヒット時に限り3段目の後にフォースロマキャンが可能になっている。着地後は【立ちK→➡+K】につなぎ、低空空中ダッシュを利用した連続技に持ち込むといい。

龍刃は、ガードされると剣稜閣や逆鱗に派生できなくなってしまった。ガード時のフォローができず、リスクが大きくなっているので注意しよう。

そのほか、本作では空中から画面端に居る相手の背後に入り込めるため、画面端で遠距離立ちSや➡+Kから低空空中ダッシュPにつなぐ連続技は、間合いが近過ぎると相手の向こうに抜けてしまうので注意。遠距離立ちSや➡+Kの先端をヒットさせたとき以外は、ガトリングで足払いにつなげられるよう、状況判断をしたい。





鷹嬰脚のフォースロマキャン受付タイミングはココ。3段目の攻撃が終わった直後だ。

フォースロマキャン後は地上技につなげられる。混戦の中で使うと見切られにくい。

BAIKEN
梅喧　Text：ハメコ。

本作では技後に着地まで無防備になってしまう妖斬扇だが、代わりに扇を閉じて下降し始める辺りの3フレーム間、フォースロマキャンが可能になっている。受付タイミングがかなり遅いので、地上ヒット時にフォースロマキャンから連続技を決めるのは難しく、再度妖斬扇がつながる程度。ガードされてしまったときのフォロー用として使おう。

出始めが上半身無敵の➡+Pは、攻撃レベルが1段目は2、2段目は3に上昇。空中ヒット後のジャンプSへのつなぎが簡単になった。同じく出始めが上半身無敵の背後攻撃は、発生が早く攻撃判定が大きい。画面端の取り合いで対空に使うのはもちろん、相手に背を向けて対空に使うのも手。



妖斬扇はこの辺りでフォースロマキャン可能。ガードされたときのフォローに使おう。



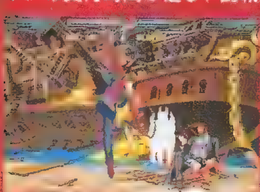
背後攻撃は出始めが上半身無敵で、高い位置に攻撃判定がある。対空技として優秀。

AXL LOW
アクセル=ロウ　Text：パチ

何と、➡+HSにフォースロマキャンが追加。受付タイミングは攻撃判定発生前、アクセルが跳び上がってから頂点に到達するまでの真ん中辺り。フォースロマキャンした後は、ジャンプPorKや、着地しゃがみKor通常投げでガードを崩すのが基本だ。

また、HS雷影鎖撃はフォースロマキャンの受付時間が延び、乱戦からの脱出や奇襲に使いやすくなっている。

そのほかの変更点は、「百重鎌焼に後方への攻撃判定が追加」、「アクセルボンバーの攻撃後～着地までの被カウンター判定が削除」、「旋鎖撃の2段目以降が立ちガード可能に（空中ガードは不能）」、「しゃがみHSが立ちガード可能に」、「天放石・上段、蜂巣箱、S雷影鎖撃のスキが増加」などがある。



新たな可能性を秘めた➡+HSフォースロマキャン。受付タイミングはこの辺りだ。



百重鎌焼の前半は、背後に居る敵にも当たる。囲まれたときにぶっ放すと効果的。

JOHNNY
ジョニー　Text：MVP

敵味方を問わず自分以外にジョニーが居る場合、別のジョニーが出したバッカスサイがまとわり付いていれば、自分のミストファイナーもガード不能になる。また、ミストファイナーはLv2のみ、複数の敵を攻撃することが可能。ただし、チームを組んでいるときは、敵の向こうに居る味方に当たってしまいやすいので注意。

次に画面端を取る行動について。ディバインブレイドとジャンプDのおかげで画面端を取りやすいジョニーだが、画面端に向かってジャンプし、空中ディバインブレイド●空中ダッシュ→【振】→ジャンプD、というパターンも覚えておくと便利。着地のタイミングをずらすパターンが多いほど、画面端を取りやすくなるぞ。



Lv2ミストファイナーは複数の相手に当たる。使いにくい状況もあるので注意。



ディバインブレイド後は、空中ダッシュでさらにタイミングをずらすパターンも有効。

鴉事典　ジョニー補足：地上版ディバインブレイドで、遠距離から相手の背後へ回る戦法が強力。追加入力をせずにフォースロマキャンし、振り向いて低空で霧斬などを狙ってみよう。

VENOM
ヴェノム　Text：ハメコ。

前号では載せられなかったが、空中ボール生成はフォースロマキャン対応技となっている。タイミングは動作開始から10～12フレーム目の3フレーム間と非常に早く、フォースロマキャン成功後は事前の軌道に関係無く、すぐに降下するという特徴がある。空中連続技から効率良くボールを設置するために使ったり、低空空中ダッシュ【K→S→HS】の途中でキャンセルから行なって着地し、足払いでガード段を惑わせるなど、さまざまな使い方が考えられる。

また、レッドヘイルは発射するボールの数が10発に増えた上、ばらまく角度が大きくなったので、より広範囲をカバーできる。乱戦時にハイジャンプから繰り出すと効果的だ。


低空空中ダッシュ～ガトリングから空中ボール生成、フォースロマキャンすると……、


素早く着地する。すぐに足払いを出せば、見切られにくい連係の出来上がりだ。

ANJI MITO
御津闇慈　Text：MVP

フォースロマキャンの強化により、一気にパワーアップした闇慈。追加＆強化された対応技を解説しよう。

新たに対応技となったのは、疾、HS風神、針・弐式の三つ。疾は飛び道具発射からほんの少し後に受付タイミングがあり、起き攻めや連係に重宝する。HS風神は、攻撃判定が出る直前に可能。出始めに無敵時間のある移動技として、連係や自分の起き上がりに使おう。針・弐式の受付タイミングは、4段目の攻撃終了～5段目が出る直前。スキの軽減に役立つが、タイミングが難しいので要練習だ。

強化されたのが➡+HS。受付時間が4フレームに延びているのだ。当たり方が安定しない技だが、成功させるのは難しくないだろう。


疾のフォースロマキャンはかなりオイシイ。連係で多用して崩すチャンスを作ろう。


HS風神はフォースロマキャンすることで移動手段として使える。通常投げを狙おう。

DIZZY
ディズィー　Text：OYZ

多人数対戦では、画面端をキープして闘うのがセオリー。間合いごとに対応を変え、画面端を死守しよう。

●**遠距離**：木の実をとる時に使ってたんですや、はじめはただの明かりだったんですを使って、近付かせないことが重要。特に後者は上の方まで攻撃判定があるので有効だ。ヒット時はジャンプHSで締める空中連続技による追撃を狙い、敵を遠ざけよう。

●**中間～近距離**：ジャンプ攻撃でのけん制が有効。連打が効くPや、リーチの長いSを使って追い返そう。

●**近距離**：相手が跳び越してくるようなら、振り向いてしゃがみSで迎撃し、そこから空中連続技を狙おう。なお、空中投げは振り向きつつ画面中央側にジャンプして狙うと決めやすいぞ。


独りにしてくださいの後にライン移動し、泡と敵が重なったところにライン移動攻撃。


泡が破裂するので、キャンセルで各種飛び道具系を安全に出せる。続けて攻めよう。

TESTAMENT
テスタメント　Text：ハメコ。

本作では何と、ファントムソウルと➡+Pがフォースロマキャン対応技となった。タイミングは、ファントムソウルが動作開始から15～16フレーム目、➡+Pが攻撃判定が発生した瞬間の3フレーム間となっている。

ファントムソウルは、K版をジャンプ防止のけん制に使う際のリスクを軽減したり、P版を撃った後に追いかけて攻める、といった使い道が有効。

➡+Pは、1対1での連係を強化する目的で使いたい。本作では中段or下段の二択を仕掛けても、フォルトレスで簡単に無効化されてまうので、➡+P◎ダッシュからの攻めを交ぜて選択肢を増やそう。中段or下段の二択だけでなく、フォルトレス対策となる通常投げを交ぜるのが重要だ。


けん制でファントムソウルを撃つ際、フォースロマキャンすればリスクが減るぞ。


➡+Pをフォルトレスした相手は安心するはず。フォースロマキャンから再度攻めよう。

I-NO
イノ　Text：ハメコ。

本作では➡+Pに基底ダメージ補正80%が付いた。連続技の途中で決めても以降のダメージに補正が掛かってしまうので、余裕があるときは【近距離立ちS→足払い】◎ライン飛ばし攻撃◎HS◎ケミカル愛情～といった、補正を受けない連続技を狙いたい。なお、足払いは若干だがリーチが伸びているので、前作よりもガトリングから決めやすい。ただし、続くライン飛ばし攻撃はリーチが短いので、前述の連続技はほぼ密着状態でないと決まらないことに注意。

そのほか、狂言実行のボタン押しっぱなしによる停滞時間が、前作の半分になっている。とはいえ、ハイジャンプの頂点で出して時間を稼ぐ使い方は、十分に有効といえる。


➡+Pに基底ダメージ補正が付いてしまったので、反撃などには足払いから……


ライン飛ばし攻撃→ジャンプキャンセル～、という連続技と使った方が効率的だ。

SLAYER
スレイヤー　Text：MVP

本作では、血を吸う宇宙の空振りモーション中にフォースロマキャンが可能なことが判明（動作開始から16～19フレーム目の4フレーム間）。失敗時のリスクが減るので、血を吸う宇宙を狙う際は、毎回フォースロマキャンを入力をしておくといい。

大幅な性能アップを遂げたのがしゃがみHS。硬直時間が短くなったので、中間距離からの下段攻撃として使いやすい。さらに、カウンターヒット時の相手の浮きが少し高くなっている。➡+HSでの追撃が間に合うので、かなりのダメージを与えられるぞ。チームを組んだ際、敵を挟み込んで固めてガードバランスを点滅させたら、しゃがみHSを多用してカウンターヒット～追撃を狙ってみよう。


血を吸う宇宙は空振りしてもフォースロマキャンが可能。連係にも多少使えそうだ。


しゃがみHSはスキが減ったので多用したい。カウンターヒット時は➡+HSで追撃。

鶏事典
テスタメント補足：マスターオブパペットを決めた後に出せる強化HITOMIは、画面上に三つ設置できるようになった。ダメージも上がっているので、機会があったら使ってみよう。
[illegible]

BRIDGET
ブリジット

ライン移動攻撃はキャンセルでキックスタート マイ ハートなどがつながるが、スキが小さいので（ガード後1フレーム有利）キャンセルせずに攻めるのも手。その後は、足払い系の技をつぶせる●+P、発生の早い立ちP、上半身無敵の●+Pなどが有効だ。

通常投げは技後の有利な時間が延びている点に注目。後方（相手側）にYOYO配置→（振り向いて）【しゃがみK→近距離立ちS】●ローリング移動とすれば、低い位置にあるYOYOに向かって移動することが可能だ。

最後に多人数対戦時の工夫。空中連続技のジャンプ【S→●+S】Ⓙ【S→●+S】後は、後ろ斜め下にYOYO配置→ローリング移動→ジャックドロジャーで、着地をカバーするといい。


通常投げ後は相手に背を向けた状態。後ろにYOYOを投げれば起き攻めに繋げる


振り向いてガトリングからローリング移動をすれば、低く、厳しい軌道で攻められる。

ZAPPA
ザッパ　Text：パチ

前号で載せられなかった変更点を紹介しよう。まず、ジャンプKは全状態共通で発生が早くなり、持続＆硬直時間が減少。これによって、昇りでジャンプKを出した後、降り際に別の行動を取ることが可能になった。また、通常投げは基底ダメージ補正がきつくなっている（50%→40%）。

幽霊憑依時は、しゃがみHSにフォースロマキャンが追加。タイミングは、幽霊が破裂して攻撃判定が発生した直後だ。ガトリングから出したり、相手の起き上がりに重ねたりして、連係に組み込むのも面白いだろう。

剣憑依時は、近距離立ちSとジャンプSがジャンプキャンセル可能に。前者は連続技のつなぎ、後者は空中連続技のつなぎやけん制に重宝する。


幽霊憑依時のしゃがみHSフォースロマキャンは、硬直が非常に短くなるので攻めに便利


剣憑依時のジャンプSヒット後は、ジャンプキャンセルから空中コンボを決められるぞ

初期階級表

見習い

賞金首コース		聖騎士団コース
悪来	↔	志願兵
賞金首レベル1	↔	下級兵
賞金首レベル2	↔	支援兵
賞金首レベル3	↔	新隊員
賞金首レベル4	↔	隊員
賞金首レベル5	↔	特派隊員
賞金首レベル6	↔	上級隊員
賞金首レベル7		小隊長
賞金首レベル8		大隊長
賞金首レベル9		守護天使
指定S級賞金首		守護神
世界指名手配		団長

さらし首（悪来から）　落第（志願兵から）
???（賞金首レベル6から）　???（上級隊員から）

※賞金首レベル1〜9は、実際には「WANTED＄（賞金額）」となります。賞金額が増えるほど上位の階級となります。

AW-NET™ 情報局

階級アイコンとコース決定条件を公開!!

プレイを盛り上げる要素として注目されている階級システム。対戦での勝利数や勝率に応じて、階級がアップしていくぞ。なお、基本的に途中で降格することは無いので安心だ。

階級には二つのコースがあり、プレイ内容によって変化する。下記の行動を取ると賞金首or聖騎士団のポイントがたまり、多い方のコースになるのだ（同数は聖騎士団コース）。

途中でコースが変わった場合は、別コースの同等の階級になる。例えば賞金首レベル2から聖騎士団コースになった場合、支援兵になるわけだ。ただし、「賞金首レベル6」「小隊長」以降の上位階級でコース変更があると、「賞金首レベル6」「小隊長」まで降格するので注意してほしい。

賞金首寄りになる行動

- ●乱入して一人で闘う
- ●一人で生き残る
- ●1vs.1の対戦に乱入して、どちらかのプレイヤーとチームを組む
- ●聖騎士団コースのプレイヤーを倒す
- ●賞金首コースのプレイヤーとチームを組む

聖騎士団寄りになる行動

- ●乱入して元々居た一人のプレイヤーとチームを組む
- ●二人で生き残る
- ●1vs.2の対戦に乱入して、一人のプレイヤーとチームを組む
- ●賞金首コースのプレイヤーを倒す
- ●聖騎士団コースのプレイヤーとチームを組む

特殊な階級を狙え!!

表に「？？？」とあるのは、通常の階級とは異なるレアな階級。「賞金首レベル6」や「上級隊員」から昇格するまでに、特定の条件を満たしておけば、レア階級のコースに進むことができるぞ。

また、「悪来」「志願兵」の状態でパーフェクト負けを続けると、屈辱的な階級に変化する。一度見てみると面白いかも!?



ジョニー、スレイヤー、イノのEXキャラはダッシュが地上を進むタイプになるので、戦法も大きく変わるぞ!

次号よりEXキャラ攻略開始!!

EXキャラ使用方法

AW-NETの「Webガレージ」＞「キャラクター別設定」＞「SHOP」にてEXキャラを購入　※1キャラにつきAWポイントが1500必要

↓

同じく「キャラクター別設定」にて設定をEXキャラに変更

↓

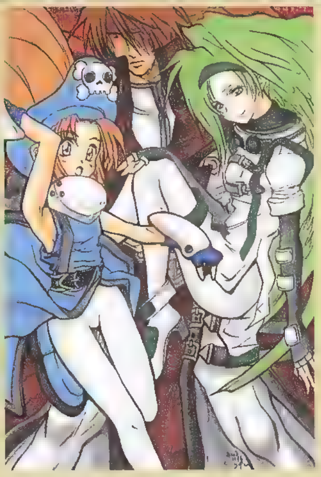
AW-NET対応筐体でプレイ。キャラ選択画面でスタートを押して勲章を表示させ、その状態でキャラ決定

EXキャラが使用可能に!!

家庭用の各作品で存在していたEXキャラが、ついにアーケードへ！　AW-NETのSHOPにて、1月末より販売される予定だ（変更の可能性があります）。

EXキャラは見た目こそ通常キャラとほぼ同じだが、技性能が大きく異なるため、新キャラといっても過言ではない。特に必殺技は性能差が激しく、EXキャラにしか無い必殺技も多い。

なお、家庭用でのEXキャラは総じて強力だったが、本作ではしっかり調整されている。



➡(神奈川県　天川直樹君)
☆ギルティ界の白タイツを一堂に！　対抗馬の黒タイツ部も募集中。

ガトリングアーティスツXX

まもなく五周年目に突入の当コーナーですが、今回は「A.S.H.」ライブリポート付きの豪華仕様でお届けしまっす！

3対1でもどんと来い！ GGXX アンダーエイジション イグゼクス

GGフィーバーの余波を駆って、さらに熱く邁進する当コーナー！ 今月も見所満載で紹介するぞ！



⬆(兵庫県　ナナミ藍さん)
☆なんかもう、捨て身っぷりが涙を誘うよママン！



⬆(茨城県　HOPさん)
☆ブーツ裏のにくきゅーマークが激しくラブい……ぜ。



⬆(埼玉県　でばいそ君)
☆この色だと、お嬢様度がアップしてイイ感じじゃーい。



⬆(埼玉県　白金音符君)
☆瞬間求心。彼女の誘いに、無駄な時間はいらない。



⬆(愛知県　みつばさん)
☆やはり豆板醤などがたっぷし入っているのかな!?



⬆(群馬県　ヨウタ君)
☆頭身伸びてちょっぴしアダルト。これならジョニーも!?



⬆(東京都　良月君)
☆今年一発目は梅喧姐さんの一喝をば。精進しながら今年も気合いれてこーぜー。

石渡NOW XX

もうすぐ聖バレンタインデーというやつですね。「思い出」を語れということなのですが、僕は男子校出身なので学生時代はそういう意味では寂しい状況でした。今の仕事を始めてファンの方々からチョコが届いた時はそれはもう嬉々として封を切りましたよ。中には「ソルへ」とありましたがね、ハッハッハ……。少々ショックでしたが皆さんにギルティシリーズが愛されているのはとても幸せなことです。これからも改めて応援よろしくお願いします。

今月の格言
「千里の道は一歩からだが、先人の足跡は近道になる」

爆音が空間を支配する！ A.S.H.ラストライブ 完全燃焼！



(OPENING SE)
FEEDBACK
(第一部)
1 WRITHE IN PAIN
2 MOMENTARY LIFE
3 SIMPLE LIFE
4 BLUE WATER BLUE SKY
5 SUCK A SAGE
6 TILL NEXT TIME
7 NOTHING OUT OF THE ORDINARY
8 D.O.A.
9 陰祭り
10 BOOM TOWN BLUES
(第二部)
11 風雅
12 EXISTENCE
13 BURLY HEART
14 MAKE ONESELF
15 LIQUOR BAR &DRUNKARD
16 AWE OF SHE
17 MISSING…
18 HOLY ORDERS(BE JUST OR BE DEAD)
19 GOOD MANNERS AND CUSTOMS
20 NOONTIDE
21 KEEP YOURSELF ALIVE Ⅱ
(アンコール)
22 THE MIDNIGHT CARNIVAL

主催／A.S.H. PROJECT
協賛／株式会社エンターブレイン　アルカディア編集部



指先と腕先から繰り出される爆音は、間違いなくこの世界で一番"ギルティ"を具現していた！　ハードロックのサラブレッドたちが描き出す骨太のサウンドに、すべてのオーディエンスが酔いしれた！　キーボードの盛山氏が告げた「忘れないよ」のメッセージは、ファンたちの心にいつまでも響き続ける。


GUITAR　岩尾徹


BASS　松本慎二


DRUM　梅澤康博


KEY　盛山浩一

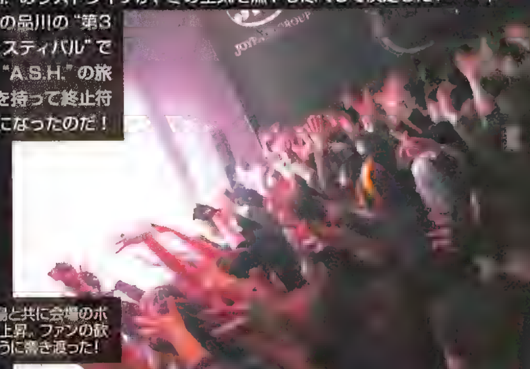

GUITAR　鈴木亮 (SUPPORT)

A.S.H.ラストライブ・灼熱レポート！



新宿MARZにギルティサウンド降臨!!

2004年1月11日、この日、新宿のライブハウス"MARZ"にて、一つの伝説的ライブが行なわれた。日本屈指のハードロックの実力派メンバーで構成された"A.S.H."のラストライブが、冬の空気を燃やし尽くして疾走した！　一年と三ヵ月前の品川の"第3回GGXフェスティバル"で幕を開けた"A.S.H."の旅が、この日を持って終止符を打つことになったのだ！



アッシュの登場と共に会場のボルテージは急上昇。ファンの歓声が爆音のように響き渡った！

ゲー事典
ごきげんよう、読者の皆さま。間もなくリニューアルを遂げる"アッシ"でございますが、実は超強力助っ人様の力を借りて、ちょっとこれまでになかった趣向を搭載して生まれ変わる予定！　現在連載中の各人気コーナーは、方向性をそのままにさらなるパワーアップするって話じゃないですか(本当)。そんなこんなで、2004年度もさらなるご愛顧をよろしくお願い致します。

次々と明かされる、ドラゴンの秘密を公開！

Dragon Chronicle™

ドラゴンクロニクル

稼働開始からしばらく経ち、テイマー同士の対戦にも熱が入ってきている昨今。今回は激戦の中でも大いに役立つ、解禁された新情報を一気に紹介していくぞ！ 一歩先ゆく戦術と育成で、手強いライバルたちに差を付けていこう!!

ドラゴンクロニクル
■メーカー：ナムコ
■ジャンル：育成対戦
■操作方法：タッチパネル
■発 売 日：2003年12月発売（稼働中）
■使用基板：SYSTEM246

Text：カイセルちくわ

2月のチャンスを逃すな!!

「ドラゴンクロニクル」トレーディングカード限定配布!? SCOOP!

2月中に全国各所の店舗で「ドラクロ」を遊ぶと、先着で枚数限定の貴重なトレーディングカードが手に入る!? 詳細は下の「はみだしクロニクル」にて！





「幸運種」誕生

通常の「基本種」、その変異体である「亜種」に続き、その存在がついに公開された六種類の新種、「幸運種」。今回はイラストを紹介しているが、これ以外には「各属性に一種類ずつ存在する」ということしか情報は公開されていない。

その誕生に至る融合の手順や条件は？ そのかわいらしい小さな身体に隠された、大いなる秘密とは!? 次号以降のさらなる情報の解禁を、今しばらく待て!!

はみ出しクロニクル
も当たりのカードを引けば、非売品の特製カードホルダーが手に入る!! ただし枚数は限定の上、開催期間は「2月中」としか明かされていない。毎日お店をチェックするしか!?

「竜の魔導具」を手に入れろ!

このゲームで手に入る「竜の魔導具」は、「ドラゴンクロニクル」でドラゴンに装備させると、能力値を直接上昇させることができたりといった強力な効果を持つ。その種類も豊富で、探しがいがあるぞ!

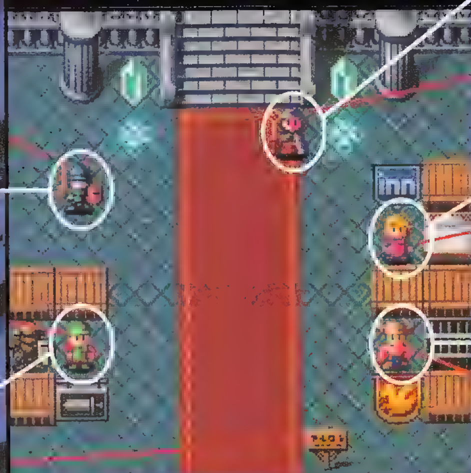


iモード専用・iアプリロールプレイングゲーム

「神竜の遺跡」の秘密

iモードでアクセスできる「ドラゴンクロニクル」公式サイトにてダウンロード可能なiアプリゲーム、それがこの「神竜の遺跡」だ。「ドラゴンクロニクル」本編と密接な関係を持ち、ドラゴンの能力を上昇させるアイテムを手に入れられるというこのゲーム……テイマーの頂点を目指すなら、極めるしかない!

すべての冒険の入口 フロントゲート



ゲームを開始するとまずプレイヤーが降り立つことになるのが、このフロントゲート。ここを冒険の起点として、あらゆる遺跡を魔物と戦いながら目指し、竜の魔導具を手に入れよう。冒険に必要な施設は、ここに一通りそろっているぞ。

謎の剣士

この剣士に話しかけると、ひたすら地下へと続くダンジョン「試練の地下迷宮」へ行ける。この過酷なダンジョンでの到達階数を競うインターネットランキングも現在開催中。参戦者は随時歓迎だが、すべての遺跡をクリアしないと、この剣士に話しかけても「試練の地下迷宮」には行けないぞ。

よろず屋

アクアラを換金した所持金で、主人公である「プレイヤー」自身が使用する装備品やアイテムなどを買える。より安全に遺跡を探索したり、「試練の地下迷宮」での新記録を目指すためには、プレイヤーの強化が絶対不可欠。常に最高のアイテムをそろえておきたい。

試練の門&門番

各種遺跡へ通じる入り口。プレイヤーが行ける遺跡は、冒険の成果によって増える。

休憩所

いわゆる宿屋で、ここで休めばヒットポイントを回復できる。探索後はこまめに休息しよう。

竜舎

ここでパスワードを入力すると、『ドラゴンクロニクル』で育成中のドラゴンを相棒として呼び出すことができる。二度目以降の召喚時には、そのドラゴンが『ドラゴンクロニクル』で稼いだアクアラを、所持金に換金することができる(下図参照)。

前回パスワードを更新した時 → 差額獲得 → 今回パスワードを更新した時

前回召喚した時と今回召喚した時の、ドラゴンの所持アクアラの差額が、所持金に加算される。

「ドラゴンクロニクル」iモードサイト アクセス方法

iMenu
▼
メニューリスト
▼
ゲーム
▼
ゲーム1
▼
ロールプレイング
▼
ドラゴンクロニクル

「ドラゴンクロニクル」公式サイト (携帯・PCどちらでもアクセス可能です。)
http://www.dragon-web.com/

遺跡探索



遺跡の中には、危険な魔物が山ほど待ちかまえている。「ドラゴンクロニクル」でアクアラをより多く稼ぎ、よい装備品をそろえていくことで、遺跡探索はぐっと楽になる。

戦闘



魔物と遭遇すると、戦闘画面に突入。プレイヤーとドラゴンの異なる攻撃性能を活かし効率よく敵を倒していこう。戦闘に負けると所持金が半減し、フロントゲートに戻されてしまうぞ!



プレイヤー

剣による攻撃で、敵の隣のマスが空欄の場合、敵を強制的に移動させる。隣に敵が居る場合、そちらにも攻撃が当たるぞ。



ドラゴン

ドラゴンの攻撃は、複数のマスへと同時にブレスを吐く。プレイヤーが一個所に集めた敵を一掃だ!

はみ出しクロニクル 「竜の魔導具」の具体的な効果：「神竜の遺跡」をプレイしないと手に入らない強力な「竜の魔導具」の数々。魔法力を20上昇させる「水晶のスフィア」、打撃力を10上昇させる「鉄の爪」など、[illegible]

ドラゴン育成の重要な要素

「きずな」変動の秘密

戦闘には一切関係しないため、初心者には軽視されがちな「きずな」だが、このきずなの値は、育成において最も重要な数値であると言っても過言ではない。なぜならドラゴンの「寿命」は、きずなの値によって決まるからだ。

戦闘中にきずなが上がる行為

- 自分より上位のドラゴンを攻撃する

戦闘中にきずなが下がる行為

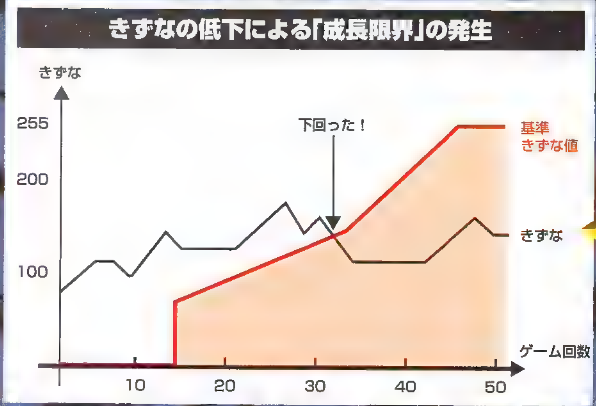
- 自分より下位のドラゴンを攻撃する
- ほかのドラゴンとともに、三体で一体のドラゴンを集中攻撃する

上記の条件を満たしていても、攻撃対象や集中攻撃に参加するドラゴンの一体がCPUのドラゴンであった場合、ドラゴンのきずなは一切変動しない。

きずなの低下は致命的!?

「きずな」は戦闘で三位以上の上位に入賞できれば上昇し、下位に入ってしまうと下降する。また戦闘中に特定の行動をすることでもきずなの変動を見せる。

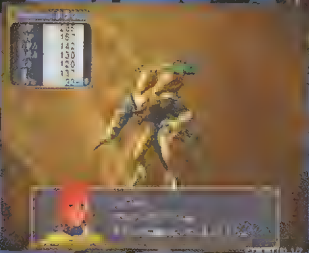
ドラゴンは、この「戦闘回数」ごとに定められたきずなの基準値を落としてしまった場合、ドラゴンの成長はほぼ止まり、能力値の増加がほとんど望めなくなってしまう。しかも、この成長の停止が一度起こってしまうと、再びきずなを基準値以上に戻しても能力値の伸びは元に戻らない。さらにこの状態でプレイを続けるとドラゴンは衰弱し、何の予兆も無しに能力値の減少が始まってしまうのだ。



きずなの基準値判定が始まるのは、戦闘回数が14回目に達してから。グラフを見てもらえば分かるように、戦闘回数を重ねるごとにその基準値は激しく上昇し、一度でもきずながマイナスされることを許さない状況になっていく。きずなが基準値を下回ってしまったら、老衰が始まる前に魂化を行なっておきたい。

誇り高いドラゴンは、弱者をいたぶる卑劣な行為を嫌う。集中攻撃などを繰り返すと、あっという間にきずなが基準値を下回ってしまうぞ。





きずなの低下が続くと……

最下位になった場合などにも、きずなの値は一気に下がる。きずなの下がる行為をあわせて行なうと、一度に20以上の低下を見せることも…

無計画の融合は逆効果……？

パラメーター継承の秘密

融合を行なうと、二つの魂がそれぞれ持っている能力値と技が、新たなドラゴンに継承される。だがこの能力の継承は、単純に半々の割合で行なわれているわけではない。適当に魂をかけ合わせるだけでは、よい成果は望めないぞ。

融合時のパラメーター継承の法則

- 誕生させるドラゴンと同じ属性の魂カードのパラメーターが優先して継承される
- 同じ属性同士の融合の場合、平均的に継承
- 耐力は継承されず、属性ごとの固定値になる

育成の成果を反映させる融合

融合時に継承される能力値の割合は、生まれるドラゴンの属性によって決定される。生まれるドラゴンと同じ属性を持つ魂の特徴が強く反映されるので、生まれるドラゴンの属性は、高い能力値を持つ魂のものと同じにしておくといいだろう。

ただしこの法則を利用すれば、生まれてくるドラゴンの能力値を最初から望み通りにコントロールすることも可能だ。単純に強い能力を持つ魂に合わせてばかりではなく、魔法力や打撃力に特化させた能力を持つ魂を使えば、普通の融合では考えられない面白いドラゴンを生み出すこともできるはずだ。

例えば……

手持ちに光と闇の魂カードがあり、祈りをさらに強化したいと考えた場合、生まれる幼竜の属性は光にしよう。



大きく影響





わずかに影響

はみ出しクロニクル

二つの覚醒技に共通する特徴

- 三つそれぞれの覚醒マーカーを点灯させた攻撃のダメージが覚醒技の威力に影響する
- 覚醒中は別の種類の攻撃を選択しても、覚醒マーカーがリセットされることはない

より高度な戦術を実現する切り札

覚醒技・威力の秘密

強力な覚醒技の威力を、さらに高める方法が存在した！ とにかく強力な攻撃を3回成功させて覚醒すればいいのだが、技の強弱でどれくらいの差が生じるものなのか？ 今回はその威力差を、実際の戦闘で検証してみた。

打撃覚醒技

幼竜でも一撃で至竜を倒せる一撃必殺の打撃覚醒技。しかし相手を気絶させた後に奪えるアクアラの量は一定ではなく、覚醒マーカー点灯時に用いた攻撃によってかなり変化する。常に最大の奪取率を狙い、一発逆転を決めよう。

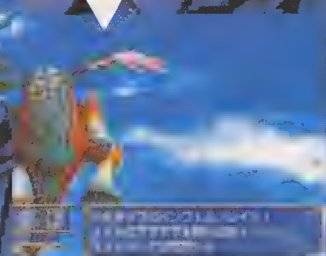
打撃覚醒技の特徴

- 決まると相手は必ず気絶する
- 相手が気絶時に放出するアクアラを、すべて独り占めできる

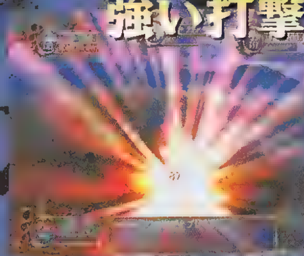
弱い打撃技×3で覚醒



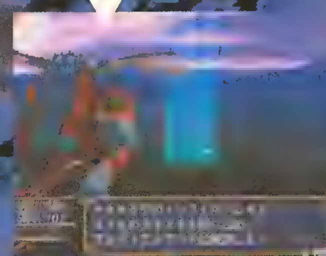
幼竜の初期打撃技や、魔法を防ぎつつ覚醒マーカーを増やす「ルビーの盾」などで覚醒した場合（マーカー点灯時のHPダメージは0として扱われる）は、写真のような奪取率となる。一気に逆転するには少し物足りない量だ。



強い打撃技×3で覚醒



奪取率の最高値は49％に達する。強力なドラゴンなら、常に最強の打撃技を当てていかなくても、消費MPがほどよい打撃技を織り交ぜてもこの最高値を出しやすい。MPの値も考えて、最高値を出せる打撃の組み合わせを探してみよう。



魔法覚醒技

全体攻撃とはいえ、打撃覚醒技と比べると「必殺」というイメージが薄い魔法覚醒技。だが覚醒マーカー点灯時のダメージ量に気を配れば、ダメージのみならずアクアラ奪取量も大幅に増加し、その奪取総量は打撃覚醒技をも上回ることが!?

魔法覚醒技の特徴

- 場のドラゴンすべてに攻撃できる
- シールドに反射されず、シールドを展開しているドラゴンのシールドを破壊する

弱い魔法技×3で覚醒



弱い魔法技で覚醒すると、その威力は最低ランクの魔法技と同程度。やっかいな持続性の盾をすべて破壊できる攻撃として、割り切って考えよう。それも一つの手段だ。



強い魔法技×3で覚醒



強力な魔法技で覚醒すれば、その威力は消費MP80クラスの魔法と同等になる。無論アクアラ奪取量も莫大で、後半戦の下位グループから一気に3位以上への浮上も可能だ。



はみだしクロニクル

オリジナルサウンドトラック 発売!

「アウトラン2 サウンドトラックス」がリリース！「SPLASH WAVE」から「LIFE WAS A BORE」まで、プレイ中に聞けるBGMはもちろんのこと、エンディングやアドバタイズムービーで流れる曲もしっかり収録。しかも、ボーナストラックとして1986年にその名をとどろかせた初代「OutRun」のBGM4曲が、当時のFM音源仕様でそのまま収録されているというオマケ付き!!　これは「OutRun」ファンなら買いの一択。今すぐCDショップへ急げ!!



AM2-MIX／AMMX-2003
¥2,940（tax in）
発売中

このCDを3名様にプレゼント！

SEGA-AM2さんのご厚意により、「アウトラン2 サウンドトラックス」のCDを3名様にプレゼント！　詳しくは60ページの読者プレゼントコーナーを見てね！

跳馬を駆り、美女のハートをつかめ！

SEGA PRESENTS OutRun™2

Ferrari
OFFICIAL LICENSED PRODUCT



「ハートアタックモード」の最終ステージ5A～5Eをズラズラッと攻略！　来月からスタートするタイムアタック攻略へ向けての指針もお届け!!

Text：キャサ夫

※攻略データは編集部調べによるものです。

Impression インプレッション

ゲームの難度は、比較的低い方であるといえる本作。「ハートアタックモード」で華麗にドリフトを決めれば、ドライブゲームならではの"そう快感"を十分に味わうことができるぞ。まだプレイしていない人はぜひ！

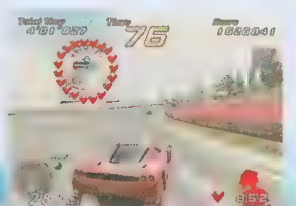
OutRun2
■メーカー：SEGA-AM2／セガ
■ジャンル：ドライブ
■操作方法：ハンドル＋ペダル×2＋ギア
■発 売 日：2003年12月下旬（稼働中）
■使用基板：Chihiro™

Tulip Garden（チューリップ ガーデン）

STAGE：5A

最終の連続シケインが鬼門！

コース両脇にチューリップが咲き乱れる優雅なステージ。このコースの難関は、中盤にあるS字からの右ヘアピンと最終S字コーナー。②の右ヘアピンは、的確なブレーキングとギアドリフトで270キロでクリア。最終S字コーナーはギアドリフトを使用し、アクセルオフで切り返そう。



① クリッピングポイントが奥にあるため、アウトからインに寄って、ラインが膨らみ始めたらギアドリフト開始。290キロ前後でコーナリング可能。

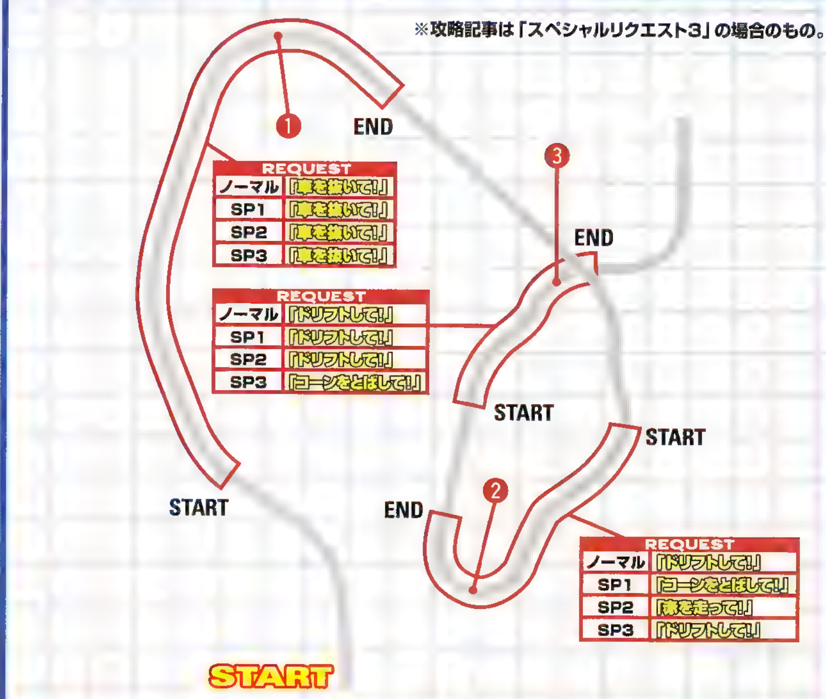


② 最もキツい右ヘアピン。リアタイヤがアウト側の土部分に乗り上げがちだが、早めのギアドリフトで270キロ弱を目安にコーナリングすればOK。



③ このポイントからギアドリフトを開始。右に緩くドリフトさせ、次の左コーナーでアクセルを離し、車をしっかりと切り返してコーナリングしよう。

※攻略記事は「スペシャルリクエスト3」の場合のもの。



Metropolis（メトロポリス）

STAGE：5B

壁への接触に注意して……

コース幅が広く、余裕を持って走れるコースだが、コース両脇はガードレールで固められているので、接触には注意。特に、最初のコーンを飛ばすリクエスト部分は気を付けよう。また、ほとんどのコーナーでドリフトが必要。ギアドリフトを使って290キロ前後でクリア可能だ。



❶ 軽いドリフトをしながらリクエスト開始。コーンを意識し過ぎると、コースがストレートになったところで右のガードレールに接触しやすいので注意！

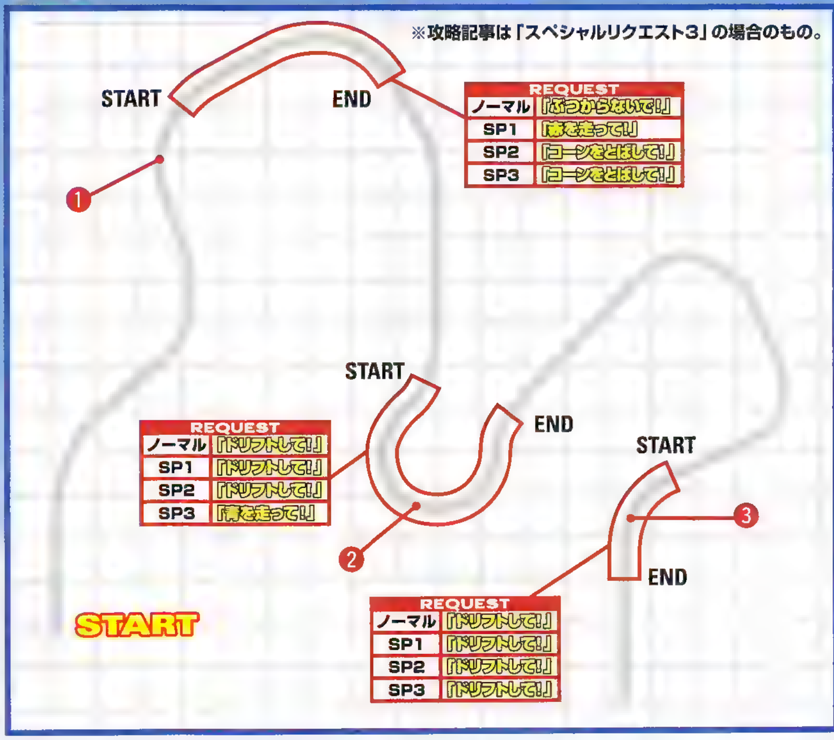


❷ 緩く＆長く続く左コーナー。ギアドリフトで270キロ前後をキープして、アウトラインぎりぎりを通過すれば、「青を走って！」のリクエストが成功。



❸ ゴール手前の左コーナー。ここでは短い区間だが「ドリフトして！」のリクエストが発生。ギアドリフトで派手に決めれば、ハートを一気にゲット可能だ。

※攻略記事は「スペシャルリクエスト3」の場合のもの。



REQUEST	
ノーマル	「ぶつからないで!」
SP1	「赤を走って!」
SP2	「コーンをとばして!」
SP3	「コーンをとばして!」

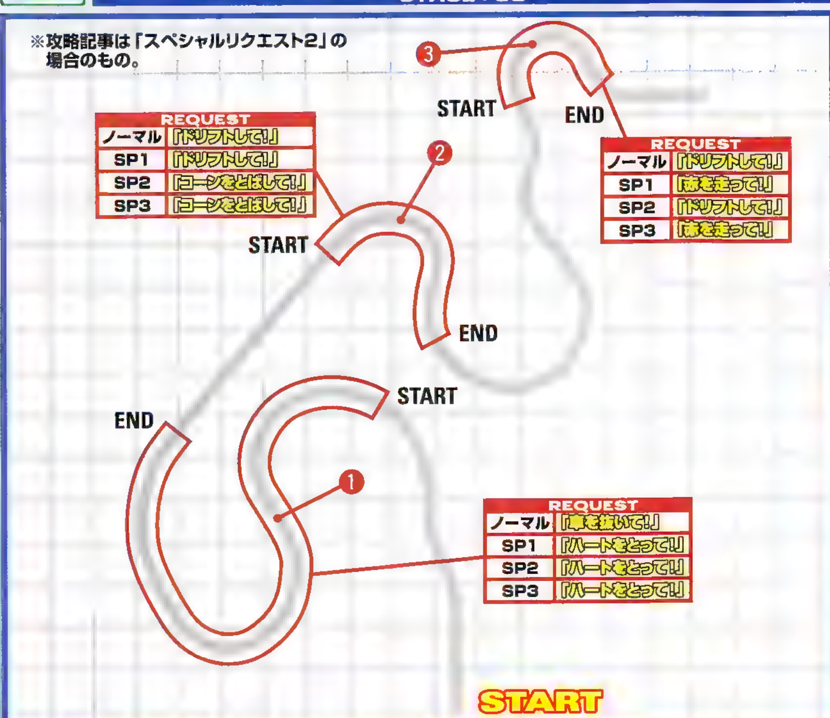
REQUEST	
ノーマル	「ドリフトして!」
SP1	「ドリフトして!」
SP2	「ドリフトして!」
SP3	「青を走って!」

REQUEST	
ノーマル	「ドリフトして!」
SP1	「ドリフトして!」
SP2	「ドリフトして!」
SP3	「ドリフトして!」

Ancient Ruins（エイシャント ルーインズ）

STAGE：5C

※攻略記事は「スペシャルリクエスト2」の場合のもの。



REQUEST	
ノーマル	「ドリフトして!」
SP1	「ドリフトして!」
SP2	「コーンをとばして!」
SP3	「コーンをとばして!」

REQUEST	
ノーマル	「ドリフトして!」
SP1	「赤を走って!」
SP2	「ドリフトして!」
SP3	「赤を走って!」

REQUEST	
ノーマル	「車を抜いて!」
SP1	「ハートをとって!」
SP2	「ハートをとって!」
SP3	「ハートをとって!」

切り返しドリフトをマスターせよ！

砂漠地帯を駆け抜けるステージ。前半から後半にかけて3カ所にS字コーナーが存在しており、後半にいくにつれてコーナーのRが小さくなっていくのが特徴だ。このコースでは、ギアドリフトはもちろんのこと、アクセル調整による正確な切り返しドリフトの制御を強いられる。



❶ 最初の緩く大きなS字部分では、「ハートを取って！」リクエストが。ドリフト中のため、無理にハートを取りにいかず、走行ライン上にあるのを狙おう。



❷ 入口がキツく、出口が比較的緩めのS字コーナー。ここはギアドリフトでキツめに車の向きを変えるのがコツ。切り返し部分はアクセルを離せば楽になる。



❸ 最後の右ヘアピンには、手前のS字部分からのドリフトして、そのままさらに切り返して進入するのが○。これでスマートにコーナリングできるだろう。

OutRun事典 **コースマップ中の表記について**：76～78ページに掲載しているコースマップ中のリクエストの種類は、ノーマル……「ノーマルリクエスト」 SP1……「スペシャルリクエスト」 SP2……「スペシャルリクエスト2」 SP3……「スペシャルリクエスト3」を意味している。また、リクエスト区間が種類によって多少異なる場合があることもご了承いただきたい。

ドリフト後にグリップさせるのが理想!

中世の雰囲気を醸し出すステージ。「緩やかなS字→キツめのヘアピン」といったメリハリのあるコースレイアウトになっているため、難度が高い。最初にある「ハートをとって!」のリクエスト部分にある中途半端な左カーブが鬼門。高い評価を得るならば、必ずグリップさせることを忘れずに。



❶ 最初の左コーナーでは、緩めにギアドリフト。次に控える短いストレートでグリップを回復させることが、タイム短縮&リクエスト成功につながるぞ!



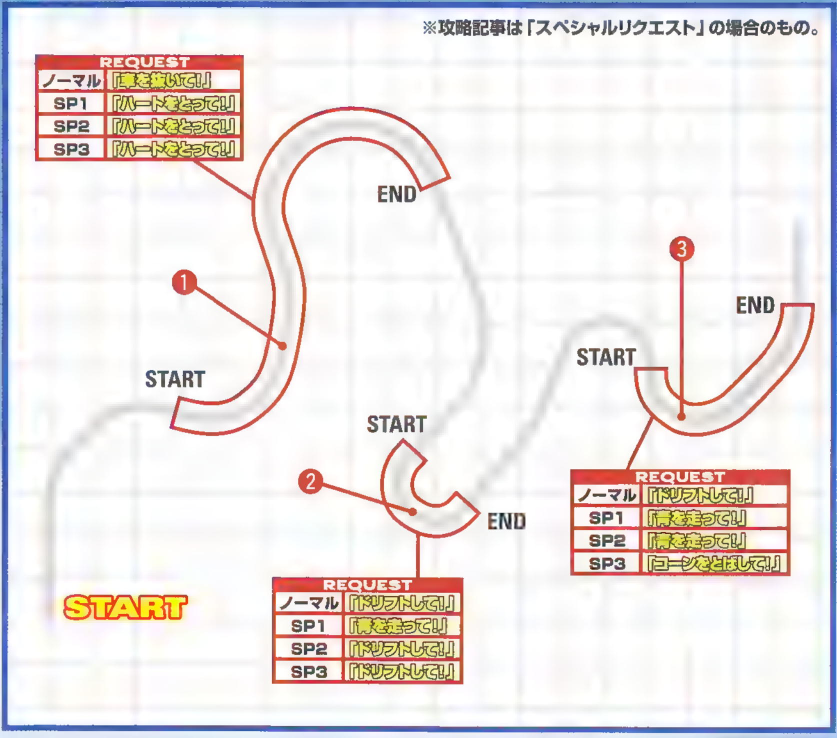
❷ Rが小さくキツめの左ヘアピンコーナーでは、早めにギアドリフトを仕掛けて、車を思いっ切り滑らせよう。これでうまくコーナリングできるはず。



❸ 最後のS字コーナーは入口がややキツめ。ギアを使って思いっ切りドリフトさせ、切り返すときにアクセルオフ。緩めの出口にラインを合わせよう。

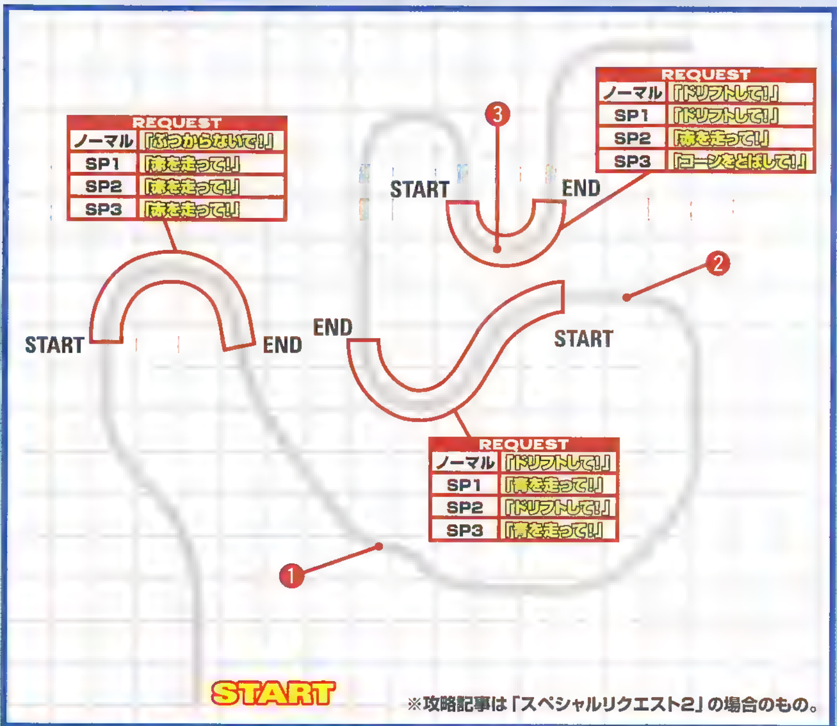
Imperial Avenue (インペリアル アベニュー)

STAGE : 5D



Cape Way (ケープ ウェイ)

STAGE : 5E



微妙な舵取りを強いられる難コース

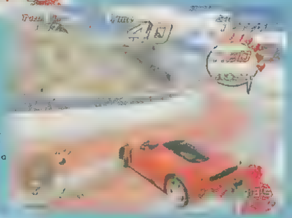
ドリフト後の素早いグリップ回復やライン取りなど、正確なマシン制御が要求され、それを実践するのが難しいコース。コースレイアウト上、コーナーとコーナーのつなぎ目が短いために展開が早く、一つのミスがすべてに影響する。芸術的なレイアウトをトコトンやり込んで覚えていこう!



❶ 最初のリクエスト部分をドリフトでクリアした後、ストレート部分でグリップを回復させ、コース右側に車を寄せるのがポイント。次のS字はグリップ走行でクリアしていこう。



❷ 手前の左コーナーからドリフトをつないで進入してもいいが、その際、極力車の向きの変化を小さめにしておくこと。一度グリップを回復させるのが理想。



❸ キツく小さなヘアピンがS字状に連続する"激ムズ"ポイント。ブレーキ減速&ギアドリフトを早めに仕掛け、270キロ前後でコーナリングしていこう。

OutRun事典 **キミはすべてのエンディングを見たか!?**:「ハートアタックモード」ならクリア時のハート数、「タイムアタックモード」ならクリア時のタイムの速さに応じて、異なったエンディングが流れるのは知っていたかな? エンディング中のアルベルト、ジェニファー、クラリッサの三人による絶妙な(?)やり取りはたまらないぞ!

Let's Try!!「タイムアタックモード」

初心者のキミも挑戦してみて！

仲間内で対戦したり、アウトランモードでのんびり走るのも飽きてきたなぁ……そんな人はぜひタイムアタックモードにトライ!! 一歩踏み出して、ドライブゲームのだいご味を味わおう！



タイムアタックモード オススメマシン

F40

最高速度300キロとトップクラスのF40。5速MTのため、ほぼ同じ性能で6速MTのエンツォよりもスタートが速い。現時点では最速マシンの呼び声が最も高いマシンだ。

タイムアタックモードの魅力

ほかのドライブゲームよりも比較的難度が低い本作のプレイヤーには、ドライブゲーム初心者～中級者の人が多いと思う。普段はアウトランモードやハートアタックモードで気軽にプレイ……というのも立派な一つの楽しみ方だが、そんな人たちにも1000分の1秒単位まで、とことん速さを追求するタイムアタックのことを知ってもらいたい！ というわけで、ここではタイムアタックモードの魅力と、プレイする上で覚えておきたいことをまとめてみたぞ。

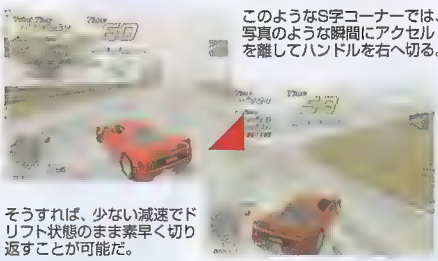
まずタイムアタックモードの魅力として挙げられるのは、ほかのモードとは違って敵車が登場せず、自分一人で最短最良のライン取りでコースを走れること。敵車に対するストレスがたまること無く、快適なドライブを楽しめる。

そして最大の魅力は、何といっても目標タイムを切ったときや、好タイムを残してネームエントリーができたときの達成感だろう。後述するインターネットランキングに参加すれば、全国のプレイヤーとタイムを競うことができ、その面白さは何倍にもふくれ上がる。タイムアタックモードでは、各コースで最も速いプレイヤーのマシンがゴーストカーとしてゲーム中に登場するので、そのマシンをライバルとして自分の速さと比較してみるのもいいだろう。

タイムアタックモードをプレイする上で覚えておきたいことは、下に三つまとめてみた。これらはどのコースに挑戦するにも重要な事項なので、忘れないでもらいたい。

ギアドリフト＋アクセル操作で……

S字コーナーでのドリフト走行中には、素早い切り返しが必要とされる場面が数多い。そんな場面では、ブレーキドリフトにしてもギアドリフトにしても、ドリフト中にアクセルを離してからハンドルを切り返してみよう。すると、アクセルを踏みっ放しのときよりもスムーズかつ素早く車の向きを変えられる。テクニックの一つとして覚えておこう。



このようなS字コーナーでは、写真のような瞬間にアクセルを離してハンドルを右へ切る。

そうすれば、少ない減速でドリフト状態のまま素早く切り返すことが可能だ。

ステージ間も気を抜くな！

ステージ1～5までのステージとステージの間をつなぐコース分岐区間。この区間でも気を緩めること無く、タイム短縮のために片輪を縁石ぎりぎりに乗り上げて、"インベタ"で走行することが重要だ。3車線あるこの区間で、コース中央を走るのとインベタで走るのとでは、0.5秒近くタイムが変わってくるぞ。ちりも積もれば山となる！



縁石への乗り上げは、いきなりインベタだと難しい。やや中央から徐々に寄ること。

縁石に乗り上げるとグリップが増すので、イン側に行き過ぎないように注意しておこう。

ステージ1のオススメスタート方法

現時点で最良＆最速のスタート方法は（F40の場合）、スタートと同時にレッドゾーン（8000rpm）まで回して加速し、2･3･4速まではレブインジケーターのランプが点滅した瞬間にシフトアップ。236キロで5速へ入力するというもの。シフトアップのタイミングはこれでOKだ。そして、最も重要なスタート時のライン取りは、下の写真の通り。



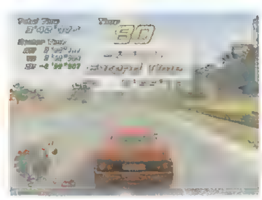
スタート時はハンドルを右へ。1速の加速中に中央分離帯を通過して、右の車線へ移動。

これで第1コーナーのインへ張り付くことができる。シフトアップは上記の通りでOK。

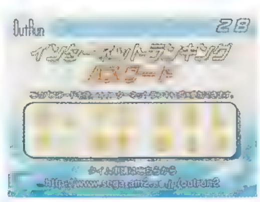
インターネットランキングに参加しよう！

タイムアタック終了時に表示されるパスワードを『アウトラン2』オフィシャルHP（URLは76ページ欄外参照）のインターネットランキング画面で登録すれば、全世界の中で自分がどれくらい速いのかが分かる！ もちろん、ほかのプレイヤーがどのくらいのタイムを記録しているかも分かるので、目標タイムの設定にも役立つぞ。

参考までに1月16日時点の各コースベスト3のタイムを左にまとめてみた。いずれも非常に速いタイムだが（Dコース2位と3位はルート違い）、これらを目標にやり込んでみるのもいいかも!?



チェックポイントでタイムが緑色で表示されたら、ハラハラドキドキ！



好タイムが出たら、パスワードをしっかりメモってエントリーしよう！

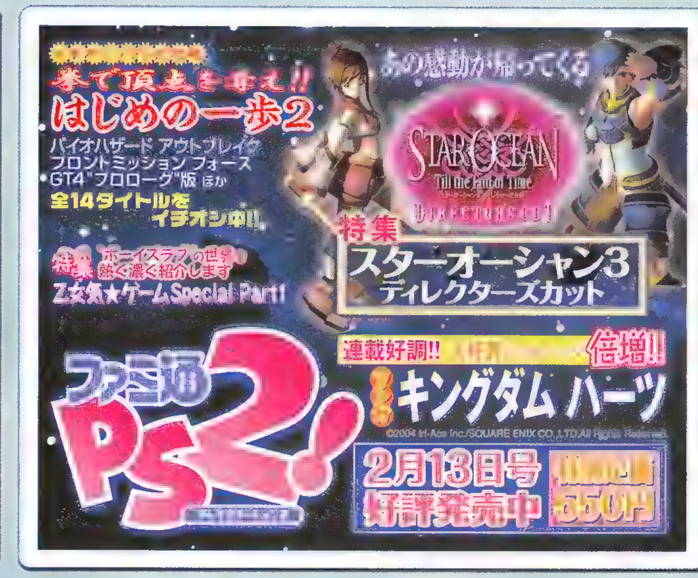
コース	順位	プレイヤー名	タイム	都道府県	使用車種
Aコース	1	HIRO＊	4'20"380	東京都	F40
	2	EXCHANGER	4'20"414	東京都	F40
	3	URT-ODA.Z	4'20"431	東京都	F40
Bコース	1	EXCHANGER	4'19"133	東京都	F40
	2	ccd	4'19"611	岡山県	Enzo Ferrari
	3	NNJ-R	4'19"734	大阪府	F40
Cコース	1	電気屋	4'19"737	大阪府	Enzo Ferrari
	2	MBK-GIL	4'20"598	東京都	Enzo Ferrari
	3	しるこドリンク	4'22"051	千葉県	Enzo Ferrari
Dコース	1	電気屋	4'19"394	大阪府	Enzo Ferrari
	2	cak@psy	4'27"757	三重県	Testarossa
	3	cak@psy	4'29"385	三重県	Testarossa
Eコース	1	電気屋	4'16"954	大阪府	Enzo Ferrari
	2	FIC-UJI	4'17"293	東京都	F40
	3	AQUA-NJP	4'17"625	東京都	F40

OutRun事典

ゴーストカーの表示ON・OFF方法：タイムアタックモードで登場するゴーストカーは、走行中にスタートボタンを押すことで表示のON・OFFが可能だぞ！

次号予告：次号ではいよいよタイムアタックモード攻略の本番がスタート！ 第1回となる次回はAコースのタイムアタックを徹底攻略していく予定。タイムアタッカー必見!!


WEEKLY ファミ通
2/13号
好評発売中
特別定価350円
ポケットモンスター
ファイアレッド・リーフグリーン
徹底攻略
逆転裁判3
真・女神転生III
-ノクターン マニアクス
はじめの一歩2
VICTORIOUS ROAD
© 2004 SUSUMU MATSUSHITA


拳で頂点を奪え!!
はじめの一歩2
バイオハザード アウトブレイク
フロントミッション フォース
GT4"プロローグ"版 ほか
全14タイトルを
イチオシ中!!
ボーイズラブの世界を熱く濃く紹介します
乙女気★ゲームSpecial Part1
あの感動が帰ってくる
STAR OCEAN
Till the End of Time
DIRECTOR'S CUT
特集
スターオーシャン3
ディレクターズカット
ファミ通PS2
連載好調!!
倍増!!
キングダム ハーツ
2月13日号
好評発売中
350円


ファミ通キューブ+アドバンス
3月号
絶賛発売中!!
特別定価650円
ポケットモンスター ファイアレッド
ポケットモンスター リーフグリーン
発売直前
総まとめ
&
攻略
オリジナルノート&シールつき
特別付録
オリジナル
缶バッジ


日本で唯一のXbox専門誌
ファミ通Xbox
3月号は特別定価630円
毎月30日発売
特報Xスペシャル
NINJA GAIDEN
DEAD OR ALIVE Online
緊急速報から特別企画まで
内容満載!!
2大付録 DEAD OR ALIVE Online
両面ポスター&Xboxドレスアップシート
Vol.4 レイファン
3月号 好評発売中!!


ファミ通Wave DVD
3月号
DVD VIDEO
120分!! ゲーム番組ギッシリの
DVDビデオマガジン!!
ユリパ再び!!
あの人気企画が復活!!
巻頭特集
鬼武者3
「FFX-2」クイズ ユリ・パラストバトル
大好評発売中!!
定価980円(税込)
最新映像を大ボリュームで収録!!
Character Samanosuke by ©Fu Long Production. ©CAPCOM CO.,LTD. 2004 ALL RIGHTS RESERVED. ©2003 SQUARE CO.,LTD.
All Rights Reserved. MAIN CHARACTER DESIGN:TETSUYA NOMURA ALTERNATE COSTUME DESIGN:TETSU TSUKAMOTO


ファミ通の攻略本!!
みんなのGOLF4
公式ガイドブック
好評発売中/A5判
定価1365円(本体1300円+税5%)
ゲームボーイアドバンス
スーパードンキーコング
完全攻略ガイド
好評発売中/A5判
定価1050円(本体1000円+税5%)
ゲームボーイアドバンス
マリオ&ルイージRPG
ばぁふぇくとガイドブック
好評発売中/A5判
定価1260円(本体1200円+税5%)
Everybody's Golf
http://www.enterbrain.co.jp/kouryaku/



やはり存在した追加車種！ イベントレースも絶好調!!

BATTLE GEAR 3 Tuned

BATTLE GEAR 3 Tuned

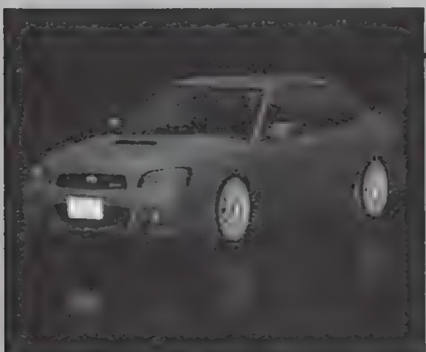
バトルギア3チューンド

Impression インプレッション

[illegible]

今月は中級Bコースの攻略を中心にお届け！　もはやシリーズ定番ともいえる"追加車種"の情報や、タイムアタッカー注目の「第2回カーセブンカップ」情報も満載!!

[illegible]



LEGACY S401 STi Version【BES】

SUBARU

「STi（スバルテクニカインターナショナル）」が、先代レガシィB4 RSKをベースにエンジン・コンピューター・足回りなどを強化し、限定400台発売したモデル。「究極の速さ」よりも「究極のハンドリング」を追及したその走りは、クラスAの中で面白い存在になること間違い無しだ。

クラス：A
駆動方式：4WD
寸法：4615mm×1695mm×1400mm
車量：1520kg
エンジン：水平対向4気筒 2STAGE TWIN TURBO
排気量：1994cc
パワー：293PS/6400r.p.m.
トルク：35.0kg-m/4400-5600r.p.m.
ギア数：6速



2004年2月3日(火) 全国一斉に追加車種登場！

シリーズおなじみの「追加車種」が、2月3日に全国一斉で出現する。今回判明したのは、どれもメーカー純正のチューニングが施されたマシンばかり。ハイパワーではないが、操作性はノーマルマシンより格段に上といえよう！

CELICA TRD Sports M【ZZT231】

TOYOTA

トヨタテクノクラフトのスポーツ部門「TRD（トヨタレーシングデブロプメント）」が、現行セリカの排気系を中心にチューニングし、10馬力アップさせて限定1300台発売したモデル。中速域でのフィーリングが良好なおかげで、小気味良く走ってくれる。クラスBが激戦になりそう！

クラス：B
駆動方式：FF
寸法：4335mm×1735mm×1285mm
車量：1140kg
エンジン：直列4気筒 DOHC NA
排気量：1795cc
パワー：200PS/7600r.p.m.
トルク：19.2kg-m以上/6800r.p.m.
ギア数：6速





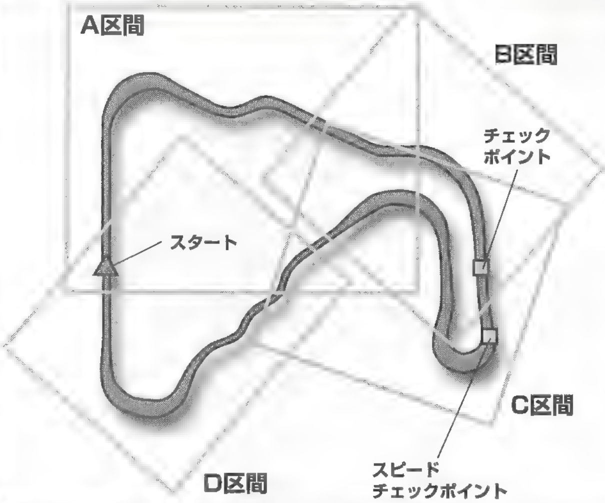
FTO GP Version R【DE3A】

MITSUBISHI

メーカー純正カタログモデルとして、スポーツサスペンション、ヘリカルLSD、ストラットタワーバーを前後に装着し、走りを強化したモデル。パワーアップは行なわれていないので、大幅に速くなることは無いが、ハンドリングは強化されているので、走らせ方次第でいい走りも可能だ。

クラス：B
駆動方式：FF
寸法：4365mm×1735mm×1300mm
車量：1150kg
エンジン：V型6気筒 DOHC NA
排気量：1998cc
パワー：200PS/7500r.p.m.
トルク：20.4kg-m/6000r.p.m.
ギア数：5速

バトルギアネット　http://www.battlegear.net/



中級Bコース

CHUU-KYU B COURSE

中級Bコースを「匠モード」で走る！舗装路（ターマック）とダート（グラベル）という路面変化があるこのコースでは、各々の状況でのドライビングを確立することが重要だ。確実にインをキープして理想のラインをトレースし、少しでも速く走れるようになろう！



使用車種：Supra tuned［JZA80］

ダートでグリップが悪くなってしまう直線部分だが、少しでも速度を高くするためにできるだけ大きな弧で走って、マシンを加速させよう（写真⑤）。コーナー出口では、徐々にハンドルを戻して直進状態に。次の左コーナーへの進入のために、左サイドを少し空けて立ち上がっていこう。



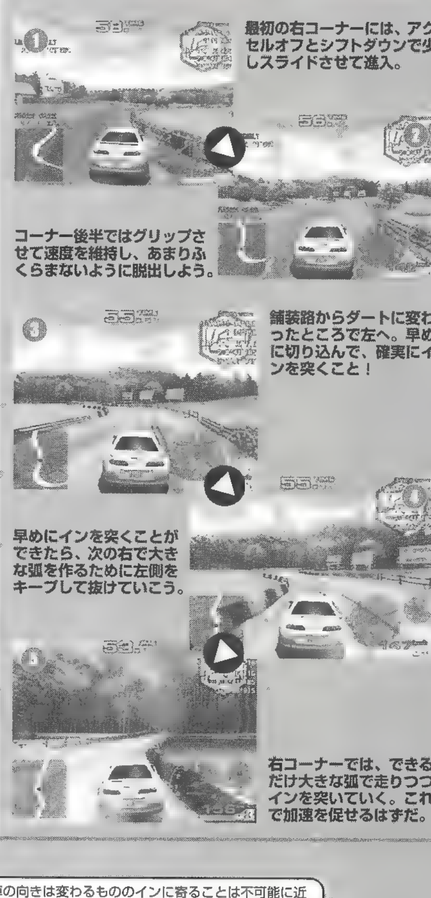
橋を渡るとダートへ。直後に緩い左コーナーがあるので、できるだけ右から早めに切り込み、グリップが悪い中でも確実にインを突いていこう（写真③）。強く切り込み過ぎると、スライドしてインから離れるので要注意。インを突いたら、そのままイン側をキープして抜けていくこと（写真④）。

クリッピングポイントを通過するころにはグリップ走行に入って、速度が140キロを下回らないようにしよう（写真②）。コーナーの出口では、路面がダートになるため、グリップが悪くなる。次の左コーナーでインを突いて直線的に走れるように、ふくらまないようにして抜けていくこと。

最初の右コーナーには、手前でアクセルオフ＆3速へシフトダウンで減速してから進入（写真①）。その際の荷重移動を利用して、少しテールをスライドさせながらインを突いていこう。スライドさせ過ぎると速度が落ちるので注意。

A区間

舗装路部分では、スライドをできるだけ抑えながら走ろう。ダート部分に入ったら、早めのステアリングで対応だ！



最初の右コーナーには、アクセルオフとシフトダウンで少しスライドさせて進入。

コーナー後半ではグリップさせて速度を維持し、あまりふくらまないように脱出しよう。

舗装路からダートに変わったところで左へ。早めに切り込んで、確実にインを突くこと！

早めにインを突くことができたら、次の右で大きな弧を作るために左側をキープして抜けていこう。

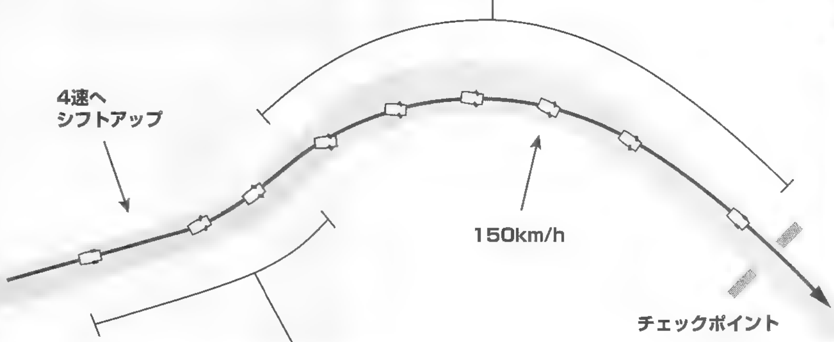
右コーナーでは、できるだけ大きな弧で走りつつインを突いていく。これで加速を促せるはずだ。

ゲー事典　**ダートのコーナー注意点①**：ダートではグリップが期待できないので、インを突けなかった場合に強くハンドルを切り込んでも、車の向きは変わるもののインに寄ることは不可能に近い。そのような状況に陥らないためには、滑ってインから離れることを予測して早めに＆強めにインへアプローチしていき、最速のラインに乗せるようにするといいだろう。

B区間

ダート部分で、高速を維持して抜けられるコーナーがある。いかに横滑りを抑えて推進力を得るかがポイントになるぞ！

最初の左コーナーでインを突いたら、ここの右コーナーへ一瞬強めに切り込んでいく(写真⑦)。スライドの度合いはなるべく少なくして、できるだけインをキープしながら速度を落とさないようにして抜けていこう。コーナー後半ではラインを外側にふくらませて、加速を促すように(写真⑧)。



ここの切り返し部分を高速で抜けていくためには、最初の小さい左コーナーをいかにうまく抜けるかがポイントとなる。グリップに注意しつつミドルからインへ早めに切り込んでインを突き(写真⑥)、そのままインをキープしていくことで、次の右コーナーへ外側から進入していくといいぞ。



最初の左コーナーでのライン取りは、次の右コーナーの進入に直結するので、しっかりインを突こう。



早めに右に切り込みつつテールをスライドさせてインを突くが、あわてててイン側には寄らないこと。



右コーナーの後半では徐々にラインを外側にふくらませていき、少しでも加速を促していこう。

C区間

チェックポイントを通過すると、コースが舗装路に戻る。その先にヘアピンが待っているので、すぐに準備へ入ること！



ダートに戻った後のキツい右コーナーには、アクセル全開のままで早めに強く切り込んで進入！

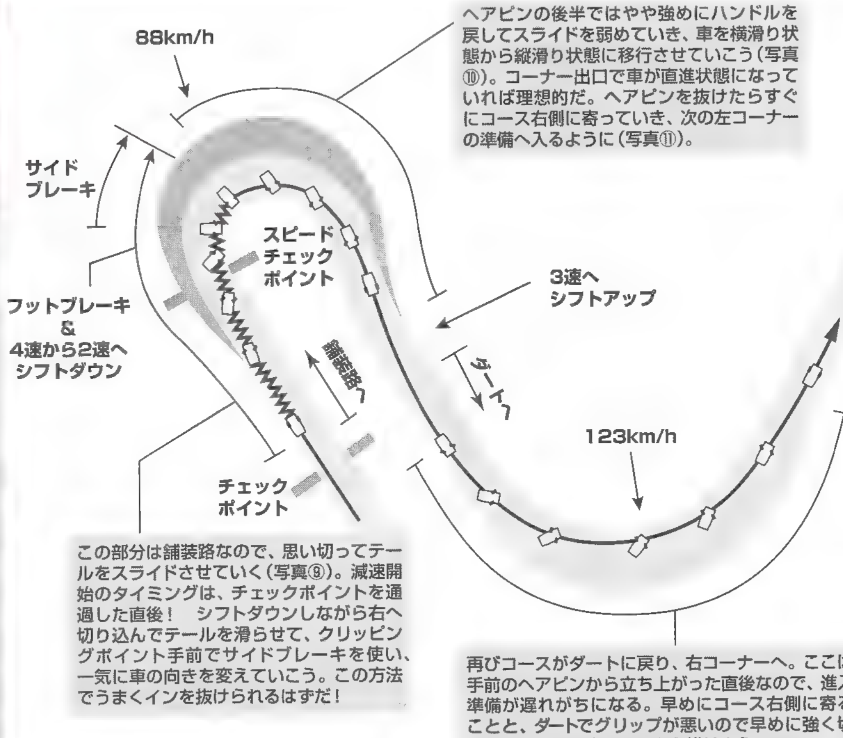


確実にインを突いたら徐々にハンドルを戻していき、ラインがふくらみ過ぎるのを抑えていこう。



コーナー出口のラインは、その先でコース幅が狭くなることを考慮して、ふくらみ過ぎないように。

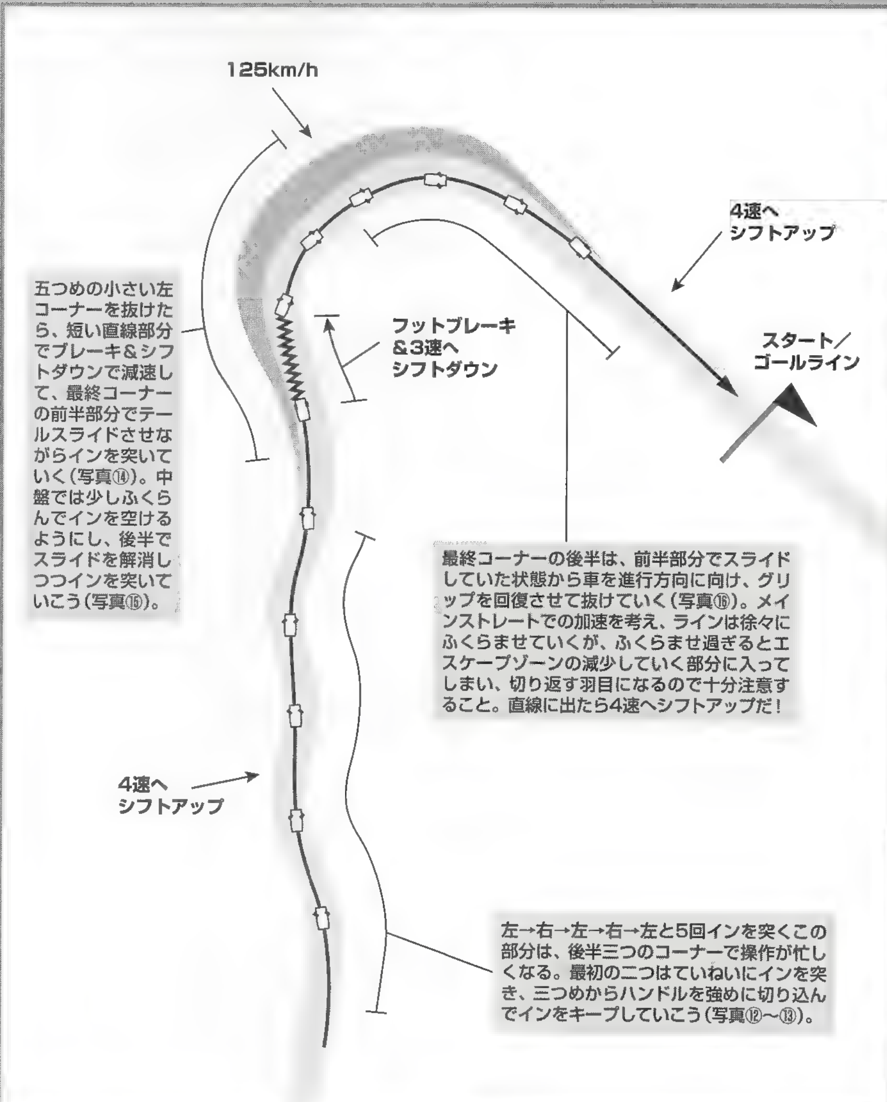
ヘアピンの後半ではやや強めにハンドルを戻してスライドを弱めていき、車を横滑り状態から縦滑り状態に移行させていこう(写真⑩)。コーナー出口で車が直進状態になっていれば理想的だ。ヘアピンを抜けたらすぐにコース右側に寄っていき、次の左コーナーの準備へ入るように(写真⑪)。



この部分は舗装路なので、思い切ってテールをスライドさせていく(写真⑨)。減速開始のタイミングは、チェックポイントを通過した直後！　シフトダウンしながら右へ切り込んでテールを滑らせて、クリッピングポイント手前でサイドブレーキを使い、一気に車の向きを変えていこう。この方法でうまくインを抜けられるはずだ！

再びコースがダートに戻り、右コーナーへ。ここは手前のヘアピンから立ち上がった直後なので、進入準備が遅れがちになる。早めにコース右側に寄ることと、ダートでグリップが悪いので早めに強く切り込んでインを突くことを心掛けよう。

ゲー事典 **ダートのコーナー注意点②**：ダート部分のコーナーでインをキープする際は、インへの切り込みが遅れるとリカバーできないので、早めに切り込んだ状態からハンドルを切ったり戻したりしてスライド状態をコントロールすることが必要。やや強引にインへアプローチしたところからスライド状態を調整するようにすると、ラインがふくらむミスを抑えやすいぞ。



D区間

コースが舗装路に戻ったら、ラストスパート！　リズミカルに切り返して走り、メインストレートへ高い速度で抜けていこう。



連続小コーナー部分の三つめからは、早めに＆強めに切り込んで確実にインを突こう！



五つめの左コーナーはふくらまずに抜けて、最終コーナーへのラインを維持しよう。



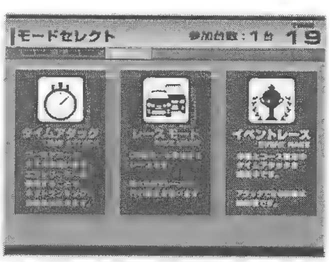
最終コーナーの前半部分ではテールを滑らせるものの、あまり強くインを突かずに抜けていこう。



中盤部分でラインを少しふくらませることで、後半部分への進入角度を作るようにしていこう！



後半部分ではグリップ走行でインを突いていき、速度の維持と直線部分への加速を促すように！



イベント期間内に指定の車種のキーを使ってプレイすると、モードセレクト画面で「イベントレース」を選択できる。ぜひ挑戦してみよう！

次回も新車種＆新コースで実施！

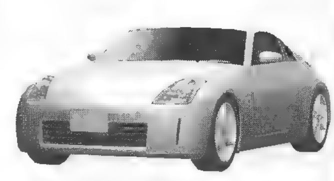
『バトルギア3Tuned』第2回カーセブンカップ

FAIRLADY Z Version ST【Z33】　初級B・順走レース

実施期間：2004年2月15日（日）〜2月29日（日）

新車種＆新コースで1月からスタートした『バトルギア3Tuned』のイベントレース。2回目となる今回は、市街地の高架部分をコースにした「初級Bコース」を、「フェアレディZ Version ST【Z33】」で走ることに！

初級Bコースでポイントとなるのは、エスケープゾーンが無い中でのテクニカルな切り返し部分、バンクが付いたコーナーの存在だろう。この部分をいかに高い速度で走り、接触をせずに走り切れるか。これを実現できるかどうかが、上位入賞へのカギになるだろう。



FAIRLADY Z Version ST【Z33】

イベントレース ルール

- ●ネットワークに接続された店舗から参加可能。
- ●「FAIRLADY Z Version ST」のキーが必要。
- ●開催期間は2004年2月15日〜2月29日。
- ●チャレンジできるのは開催期間中に1回のみ。
- ●プレイ中にレースを止めた場合は、失格と記録される。

ゲー事典 ダートのコーナー注意点③：ダートのコーナーでは、駆動方式によってスライドの状態が変わる。4WDはアンダーステアが出やすい性質があるので、グリップを過信するとインを突けずに終わることが……。FFは駆動輪で操舵をする関係上、グリップできないとラインがふくらむことに……。楽しく攻めるなら、回頭性のいいFRかMRでトライするといいぞ！

戦場を駆け抜けろ!!



IMPRESSION

そう快感溢れるMISSION2をプレイすれば、本作の面白さが分かってくるはず。まだ未プレイの人は、前号の攻略を合わせて読み、ぜひとも2面をプレイしてもらいたい。

メタルスラッグ5
■メーカー：SNKプレイモア
■ジャンル：アクションシューティング
■操作方法：8方向レバー+4ボタン
■発売日：2003年11月28日(稼働中)
■使用基板：

Text：G

MISSION2は、足を止めずに豪快に突き進むのが基本的なポイント。攻略記事を読んで疾風怒とうの勢いで進めば、後ろにギャラリーが出来ること請け合いかも？　PF隊の実力を見せ付けてやろう!!

MISSION1よりも簡単!?
MISSION 2

PF隊とスパローズは敵のメタルスラッグ開発工場を攻撃する。工場を制圧し敵の空中兵団を壊滅するが、プトレマイック・アーミーを完全に撃退させることはできなかった。

START〜マップ1

MISSION2は、幾つかのポイントを押さえてしまえば難度は低め。順を追ってポイントを押さえていこう。

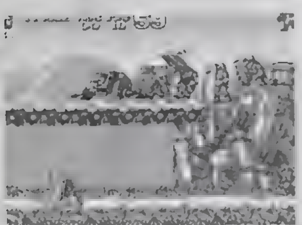
スタート直後、上下にルートが分かれているが、ここでは橋を渡るのがオススメ。上のルートの方が捕虜を助けることができるし、難度も低いからだ。

少し進むと、スクロールが止まり、盾兵と兵士の混合部隊が襲ってくる。ここは、レバーを右に入れっぱなしで近接攻撃を連発するだけで、攻撃される前に一掃することができるぞ。逆にゆっくり進んでいると、ヘリに橋を壊されて危険なので注意。

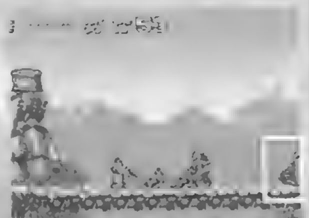
さらに進むと、シリーズを通しておなじみのアイカワルミが居る。すぐに助けよう。

その先には盾兵が居る。ここでは少しずつ進み、画面右端に、盾兵の盾と銃だけが見えたところで立ち止まって倒すようにしよう。うかつに先に進んでしまうと、ここでも足場の橋を壊すヘリが出現して非常に危険だからだ。盾兵だけを先に倒しておけば、安全に橋を渡ることができるぞ。

橋を渡れればメタルスラッグがある。この地点から快進撃が始まるぞ。いったん乗ってしまえば、これ以降に出てくる敵はメタルスラッグのバルカンで一掃できる。マップ2へ移動すると強制的に降ろされてしまうので、ダメージを気にする必要は無い、豪快に突き進もう。



一気に接近して近接攻撃で一掃。中・遠距離から射撃をするとかえって大変だ。

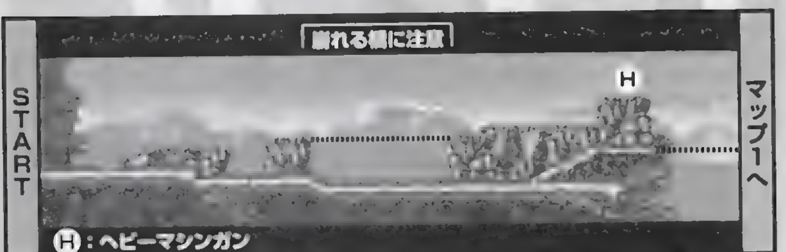


盾と銃だけが画面端に見えるこの位置がベスト。このさじ加減がちょっと難しい。

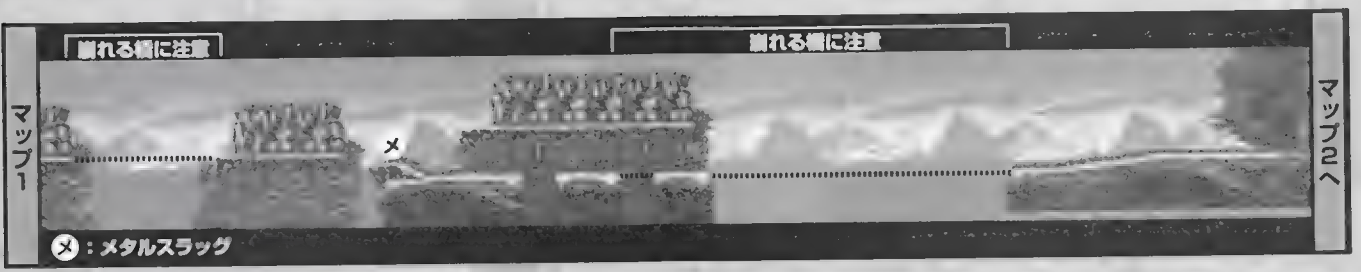
また、最後の長い橋を渡るときは、バルカンだけでなく主砲も惜しまず使うように。もたもたしていると、やはりヘリに橋を壊されてしまうからだ。ボタン連打+前進の力押しで突破してしまおう。



もたもたしているとヘリに橋を壊されてしまう。橋では足を止めずに突き進もう



H：ヘビーマシンガン



メ：メタルスラッグ

メタスラ事典　ショットガンについて：2面で初登場の武器「ショットガン」は、発射直後に立ち→しゃがみのモーション変更ができない。しゃがみでしか避けられない攻撃をする敵を覚えて、そいつらが出現したときはしゃがんでから射撃をするようにしよう。

マップ2

・ポイントA

画面が切り替わった直後に、助けた捕虜がヘビーマシンガンをくれる。その後が楽になるので必ず取ろう。

そのまま進むと、指揮官が戦車を率いてくる。ここでは、下に砲台戦車、上の段にバルカン戦車が登場する。先に砲台戦車が現れるので、すぐに撃ち込みを開始しよう。バルカン戦車は、移動を停止するまでは攻撃をしてこない。それまでに、手りゅう弾を使ってでも砲台戦車を破壊しておけば、余裕を持ってバルカン戦車に対処できるぞ。

・ポイントB

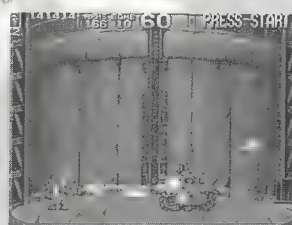
その後は、エレベーターに乗って下層へと降りていくことになる。まず、捕虜を助けヘビーマシンガンを取ろう。その後、上から戦闘員が四人跳び降りてくる。ヘビーマシンガンで戦闘員を倒しながら左端に移動しよう。

エレベーターがいったん停止すると、右側から戦車団が登場する。ここではへたに動き回らず、画面左の方でじっとしゃがんでいよう。それだけで戦車団の攻撃をすべてかわせるぞ。

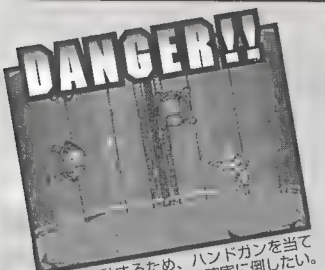
戦車団を倒すと、今回が初登場の武器「ショットガン」が取れる。ショットガンは、広い攻撃範囲と高い攻撃力が魅力の武器。盾兵などの耐久力が高い敵も一撃で倒せてしまうほどだ。ただし、連射が効かないのが難点だ。

最後は、ガードロボが壁を伝って降りてくる。ガードロボは目の部分が青く光るとレーザーを撃つ。目が光ったのを見てから避けていると、近い位置で撃たれたときに回避しづらい。ショットガンで素早く一掃しよう。

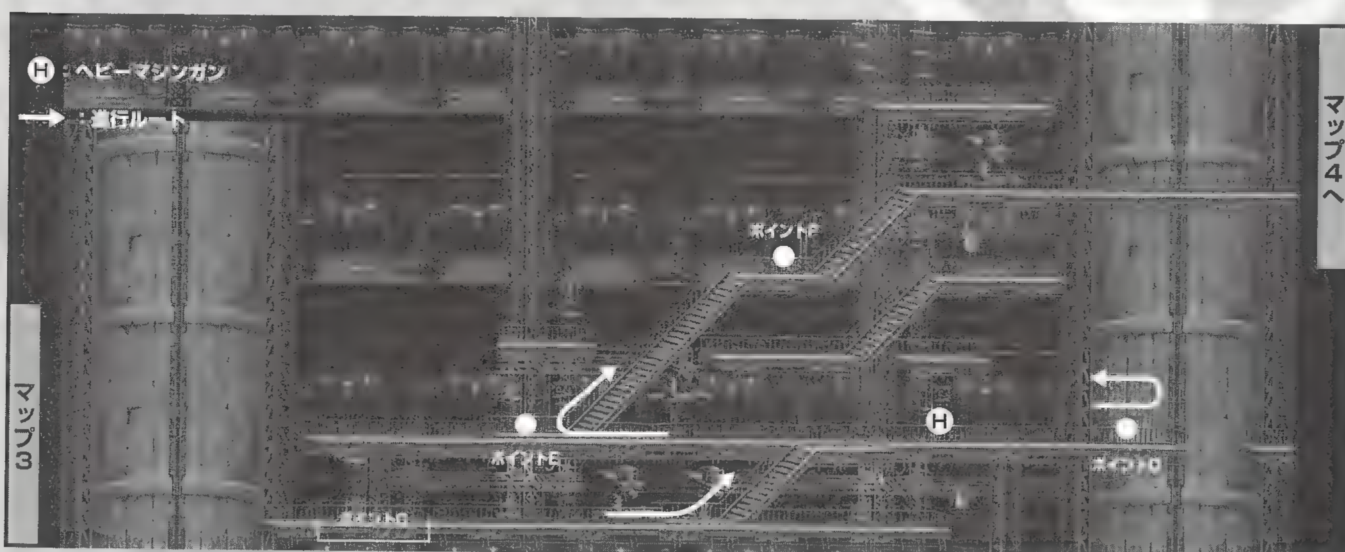




ヘビーマシンガンを連射していれば砲撃戦車が攻撃してくる前に倒すことができるぞ。



高速で移動するため、ハンドガンを当てづらい。ショットガンで確実に倒したい。



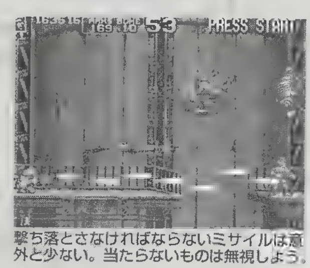
マップ3

・ポイントC

エレベーターを降りて先に進むと、大砲兵＋盾兵が出る。レバーを右に入れっぱなしにして前進し、下の段の兵士を出現すると同時に近接攻撃で倒そう。そうすれば上の段に居る敵にも楽に対処できるぞ。

・ポイントD

ここでは小型飛行車両が出現。しゃがんで待ち、自キャラの頭より下に飛んでくるミサイルだけを撃ち落とすようにしよう。



撃ち落とさなければならないミサイルは意外と少ない。当たらないものは無視しよう。

・ポイントE

階段を登っていくと、敵兵が階段の上下から現れる。スクロールが止まったら、階段の一番下に降りて闘うのが安全だ。階段の上方から跳びかかってくる敵は上撃ちで、左から出現する敵は近接攻撃で倒そう。

・ポイントF

スクロールが止まると、ホバーミサイル兵が左上から出現する。階段の一番上に居る指揮官の側が安全地帯となっているので、ここまで移動してしまおう。危険を冒すこと無く先へ進めるぞ。

メタスラ事典

ハンドガンの連射速度：しゃがんでハンドガンを連射すると、立ち状態で連射するよりも効率よく撃ち込める。これは、しゃがみ状態の射撃モーションが、立ち状態よりも小さいために起こる現象。耐久値が高い敵と闘う場合は、しゃがみ撃ちで立ち向かおう。座標の高い攻撃もかわせて一石二鳥だ。

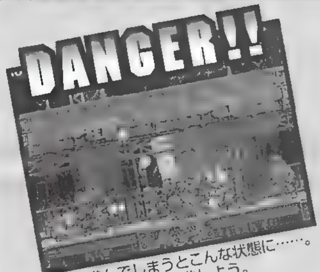


マップ4～ボス

・ポイントG
ここでは、一気に画面をスクロールさせると戦闘員が大勢出てきて危険だ。少しずつ前進し、敵を各個撃破することを心掛けよう。

・ポイントH
戦闘員地帯を越えると、小型飛行車両が出てくる。ここではスクロール停止後に、画面右端でしゃがみながら前進しよう。それだけで敵の攻撃は一切当たらない。ただし、攻撃終了間際に、一度スライディングをしてミサイルを1発避けること。これだけはしゃがみ前進では避けられないからだ。画面のスクロールが始まったら、スラグフライヤーに跳び乗って離脱しよう。

この面では、このスラグフライヤーでボスと空中戦をすることになる。左のカコミを参照して、操縦法をしっかり把握しておこう。



一気に進んでしまうとこんな状態に……。焦らずゆっくりと前進しよう。


こんなところに安全地帯がある。灯台もと暗しとはまさにこのこと？

スラグフライヤーで大空を駆けろ!!



スラグフライヤー基本操作

Aボタン……バルカンを発射。レバーの入力に応じて、前方5方向に撃ち分けることができる。

Bボタン……脱出に使用。コマンドはほかのメタルスラッグと同じで、↓+Bボタンだ。

Cボタン……ミサイルを発射する。弾数は10発で、威力も申し分無い。惜しまず使うようにしよう。

Dボタン……メタスラアタック。使用するとスラグフライヤーが壊れ、生身で闘うことになってしまうため、リターンよりもリスクの方が大きい。使用は控えよう。

MISSION 2 BOSS



2面のボス戦は、スラグフライヤーに乗っての空中戦。その攻撃はどれも一筋縄ではいかないものばかりだ。装備されたバルカンとミサイルを駆使して、常に攻撃し続けるくらいの心構えでいこう。いたずらな長期戦は身の危険が増すだけだ。

ボス攻撃パターン解説

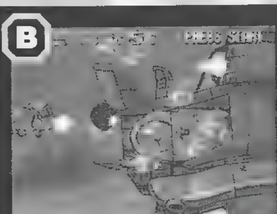
パターンA　バルカン弾
複数の弾が右側に発射された後（このときは当たり判定は無い）、右から左に飛んでくる。弾の位置がランダムで、弾数も多いので、スラグフライヤーに乗っていると避け切れないときがある。そういうときは、弾幕が一番薄いところを瞬時に判断して、あえて弾をくらいながら抜けよう。ここでもたついてしまうと、一気に大ダメージをくらう恐れがあるぞ。

パターンB　爆弾の散布
ボスが右側から出現したときに出してくる。爆弾が広範囲に散布され、上下に揺れながらこちらに飛んできた後、発射口に戻るような動きに変わる。爆弾は破壊可能なので、なるべくたくさん破壊しよう。その分だけ発射口に戻る爆弾が避けやすくなるからだ。

パターンC　バックファイア
エンジンに当たる場所からバックファイアが出る。ボス本体のまん中に横軸を合わせれば安全だ。その後、ボスが上下に移動するので、それに合わせてこちらも移動しないとくらってしまうので注意。
また、このパターンが一番効率よく弾を撃ち込める。ミサイルを併用して、勝負を決めるつもりで連射しよう。

パターンD　砲台×2門
砲台から自機を狙っての射撃。画面の右上で待機し、弾を引き付けながら少しずつ下に移動して避けよう。


A　2、3発くらうくらいなら……せめて1発で済むところを探そう。


B　青い爆弾は破壊するとヘビーマシンガンを出す。保険のために取っておこう。


C　一気にダメージを与えるチャンス。ひたすらバルカン&ミサイルを撃ち込もう。


D　少しずつ移動しないと、最後に避け切れなくなってしまうので注意。

メタスラ事典
ボスの耐久力ゲージ!?：2面ボスは、スラグフライヤーのバルカンで約1000発撃てば倒せる。ミサイルは10発でバルカンの約200発分の威力。全弾撃てば、耐久度は残り800発分となる。バルカンの点数は1発につき100点なので、約8万点稼げばボスが倒せるということになる。ボス突入前に点数を覚えておけば、おおよそのボスの残り耐久力が分かるぞ。

公道最速ドライバーはだれだ!? サードステージ……ついに開幕!!



頭文字(イニシャル)D3 ARCADE STAGE Ver.

インプレッション

原作である「頭文字D」の世界を忠実に再現している「公道最速伝説」モードを遊べば、感情移入できること間違い無し！ 好きなマシンを選んで、ライバルたちとバトルしようぜ!!

全国のアミューズメントスポットで好評稼働中の『頭文字D ARCADE STAGE』シリーズが、ついにサードステージへ突入！ 稼働開始直後の今月号では、本作『Ver.3』からプレイを始める人のためにゲームの遊び方&楽しみ方を徹底解説!!

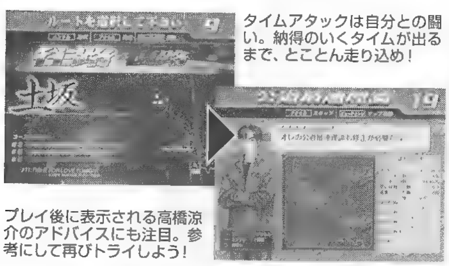
Text：キャサ夫



頭文字D ARCADE STAGE Ver.3
■メーカー：ヒットメーカー／セガ
■ジャンル：レースゲーム
■操作方法：ハンドル＋アクセル＋ブレーキ＋ギア
■発売日：2004年1月下旬（稼働中）
■使用基板：NAOMI2

MODE2 タイムアタック

各コースを単独走行して、とことんタイムアタックに挑むモード。好きなコースを好きな車種で走ることができるほか、上りor下り、晴れor雨、昼or夜といったコースの状況まで設定可能。見事完走して出したタイムは、インターネットランキングに登録できる（URLは欄外「D事典」参照）。ぜひ全国の走り屋たちと自分のタイムを比較してみよう！



タイムアタックは自分との闘い。納得のいくタイムが出るまで、とことん走り込め！

プレイ後に表示される高橋涼介のアドバイスにも注目。参考にして再びトライしよう！

MODE1 公道最速伝説

妙義、碓氷、赤城、秋名など、計8コースを舞台にライバルたちとバトルを繰り広げていくモード。バトルの合間には原作同様の演出が挿入され、初級コースの妙義からゲームをスタートして、その後登場するライバルを順番に相手にしていけば、原作とほぼ同じ展開でストーリーが進んでいくぞ。すべてのライバルを倒すと、感動のエンディングに。

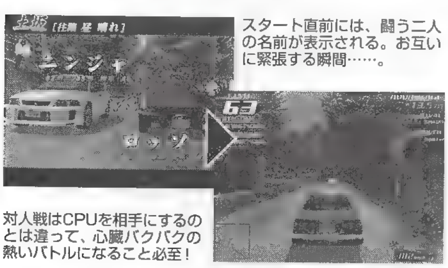


各コースには、原作でそのコースに登場したライバルたちが待ち受けている。

バトル前後のデモシーンでは、個性豊かなキャラクターたちのセリフ回しに注目。

MODE4 乱入対戦

筐体が2台つながっていれば、プレイヤー同士でバトルを楽しめる。もちろん乱入対戦が可能で、対戦コース&状況設定は乱入した側が選択。二人同時にスタートして、先にゴールした方が勝利だ。このとき「頭文字Dカード」を使用していれば対戦成績が残り、戦績に応じて対戦レベルが上昇。レベルが高くなると何かいいことがあるかも……!?

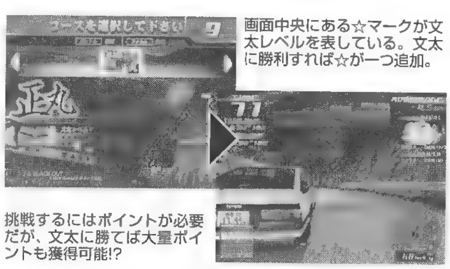


スタート直前には、闘う二人の名前が表示される。お互いに緊張する瞬間……。

対人戦はCPUを相手にするのとは違って、心臓バクバクの熱いバトルになること必至！

MODE3 文太に挑戦!!

主人公「藤原拓海」の父である元ラリースト「文太」に挑戦するモード。このモードのみプレイするための条件があり、「頭文字Dカード（後述）」を使用していて、かつポイントが4,000以上無ければならない。文太にはレベルが設定されており、勝利するごとにレベルが上昇していく。最初はレベルが低い文太はAE86に乗っているが、レベルが高くなると……。



画面中央にある☆マークが文太レベルを表している。文太に勝利すれば☆が一つ追加。

挑戦するにはポイントが必要だが、文太に勝てば大量ポイントも獲得可能!?

このゲームの魅力とその楽しみ方

車に全く興味の無かった豆腐屋の息子「藤原拓海」は、元ラリーストの親父「文太」に車での豆腐配達を任せられ、嫌々ながらも知らず知らずのうちにドライビングテクニックを身に着けていく。そしてやがて走り屋として目覚め、数々の峠を舞台にさまざまなライバルたちとバトルを繰り広げていく……これが原作『頭文字D』のストーリーだ。

本シリーズをプレイした経験がある読者ならばいわずと知れたことかもしれないが、本作ではそんな原作のストーリーが忠実に再現されており、原作同様のシチュエーション&演出で公道バトルを楽しめる。世の中ドライブゲームの数は多いが、本作に人気が集中する理由の一つはそこにある。

そして、人気が集中するもう一つの理由は、ドライブゲームとしての完成度の高さ。車の挙動の再現性、絶妙なコースレイアウト、プレイしているときの心地よさ……など、本作の優れた点を挙げると枚挙にいとまが無い。

本作には「公道最速伝説」、「タイムアタック」、「文太に挑戦!!」、「乱入対戦」という、四つのモードが用意されており、それぞれ目的の異なった遊び方ができる。原作の世界に浸るも良し、ストイックにタイムアタックに挑戦するも良し、友人たちと対戦で盛り上がるも良し……。まずは左の記事を読んで、一度プレイしてみてほしい。

D事典 『頭文字D アーケードステージ Ver.3』オフィシャルサイト http://www.hitmaker.co.jp/game/INITIALD/

『頭文字D アーケードステージ Ver.3』 登場車種リスト

トヨタ		
TRUENO GT-APEX [AE86]	FR	藤原拓海
LEVIN GT-APEX [AE86]	FR	秋山渉
LEVIN SR [AE85]	FR	武内樹
MR2 G-Limited [SW20]	MR	小柏カイ
MR-S S EDITION [ZZW30]	MR	—
ALTEZZA RS-200 [SXE10]	FR	秋山延彦
CELICA GT-FOUR [ST205]	4WD	—
ニッサン		
SKYLINE GT-R V•spec II [BNR32]	4WD	中里毅
SKYLINE GT-R V•spec II [BNR34]	4WD	—
SKYLINE 25GT TURBO [ER34]	FR	川井淳郎
SILVIA K's [S13]	FR	池谷浩一郎
SILVIA Q's [S14]	FR	中村賢太
SILVIA K's AERO [S14]	FR	—
SILVIA spec-R [S15]	FR	東京から来た二人
180SX TYPE X [RPS13]	FR	健二
SILEIGHTY [RPS13]	FR	佐藤真子&沙雪
ホンダ		
CIVIC SiR II [EG6]	FF	庄司慎吾
CIVIC TYPE R [EK9]	FF	二宮大輝／舘智幸
INTEGRA TYPE R [DC2]	FF	スマイリー酒井

ホンダ		
S2000 [AP1]	FR	—
ミツビシ		
LANCER GSR EVOLUTION III [CE9A]	4WD	須藤京一
LANCER RS EVOLUTION IV [CN9A]	4WD	岩城清次
LANCER RS EVOLUTION V [CP9A]	4WD	ランエボVの男
LANCER GSR EVOLUITON VI T.M.EDITION [CP9A]	4WD	ランエボVIの男
LANCER GSR EVOLUITON VII [CT9A]	4WD	—
マツダ		
RX-7 Type R [FD3S]	FR	高橋啓介／岩瀬恭子
RX-7 SPIRIT R Type A [FD3S]	FR	—
RX-7 ∞III [FC3S]	FR	高橋涼介
RX-8 Type S [SE3P]	FR	—
ROADSTER S Special [NA6CE]	FR	末次トオル
ROADSTER RS [NB8C]	FR	—
スバル		
IMPREZA WRX STi Version VI [GC8]	4WD	—
IMPREZA WRX STi [GDB]	4WD	—
IMPREZA WRX type R STi Version V [GC8]	4WD	藤原文太
スズキ		
CAPPUCCINO [EA11R]	FR	坂本

搭乗可能車種は全部で35種！

このゲームでプレイヤーが選択できる車種は基本的に原作に登場するものばかりだが、S2000のように原作には登場していない近年の最新車種も数台用意されている。このうち本作から追加された新車種は、ER34、ランエボV、ランエボVI、RX-8の4台だ。



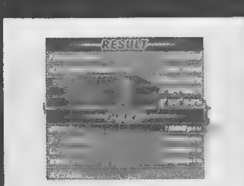
35台の登場車種は、駆動方式FF、FR、MR、4WDとさまざま。コースによって相性が異なる場合も……。

前作『Ver.2』で速かったマシンは？



原作ではいまだ無敗（一応）のAE86が、今回どのようなセッティングで登場するのか気になるところだ。

「頭文字Dカード」の引き継ぎ内容



引き継ぎ後は、対戦戦績が一度リセットされる。そしてまた巷で熱いバトルが繰り広げられる……はず。

引き継がれる内容
ポイント、車種、名前、パーツ装着コース、ミッション（AT／MT）

引き継がれない内容
チューニング（いったんノーマルに戻るが、引き継がれたポイントに応じてチューニングされていく）、タイム、対戦成績、公道最速伝説の進行具合



「頭文字Dカード」を作成して遊べばゲームがもっと面白く！



カード1枚につき車1台を登録可能。複数の車を登録することはできないので注意。

自分オリジナルのマシンを所有しよう！


チューニングコースの選択はよく考えて。オリジナリティあふれる愛車をゲットしよう！

本作をプレイするならば、「頭文字Dカード」は必須！　このカードには、車1台のデータを記録でき、カードを使用して各種モードをプレイすると、その内容に応じてポイントがたまっていく。ポイントが規定数までたまると、車がチューンナップされて、若干パワーアップするぞ。

また、このカードには公道最速伝説モードの進行具合が保存でき、次回プレイ時はその続きからプレイすることが可能。そのほか、タイムアタックモードで記録した各コースのベストタイム、ハンドルの重さやマップの表示／非表示、BGMのON／OFFといったコンフィグの設定も保存できるようになっている。対人戦の試合数や勝敗、勝率なども記録されるので、対戦相手の大体の強さも分かるぞ。

ただし、この頭文字Dカードはゲームをプレイする際に￥100で購入する必要がある。また、カード1枚の使用制限回数は50回となっているので注意しよう。使用回数がゼロになった場合は、購入時同様に￥100でカードの更新が可能だ。

D事典

バトルの舞台となるのは、これらの峠だ！

全8コース ワンポイントアドバイス

前作から存在する妙義、碓氷、赤城、秋名、八方ヶ原、いろは坂のほかに、新コースとして「正丸」、「土坂」、「秋名・雪」という超上級コースが追加された本作。ここでは各コースに登場する主なライバルたちを紹介すると共に、全コースのワンポイントアドバイスをお届けしよう！

妙義

初級



主な登場ライバル
武内 樹



主人公「藤原拓海」の同級生にしてバイト仲間。初級ドライバーながら、AE85でバトルを挑んでくる。

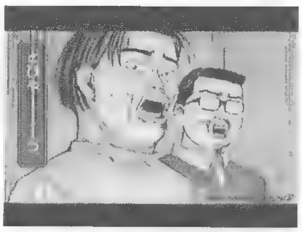
スタート地点から3周回すればゴールとなる初級コース。コースレイアウトは手始めの初級コースだけに、緩やかなコーナーがいくつかあり、中盤にキツいヘアピンが1カ所あるだけという簡単な作り。このヘアピンも一見ドリフト走行が必要そうだが、しっかりとラインを見極めて走ればアクセル踏みっ放しでコーナリングできるぞ。

赤城

上級



主な登場ライバル
東京から来た二人



原作で「藤原拓海」にさっくりとやられた怪しいコンビ。しかも、そのときの拓海のマシンはAE85。

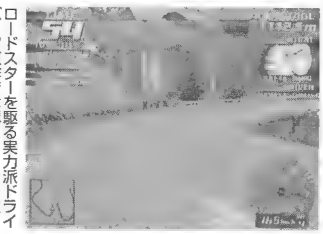
高橋兄弟率いる「赤城レッドサンズ」のホームコース。上級コースに設定されているだけあって、複合コーナーはもちろん、連続S字コーナーやヘアピンコーナーが数多く存在する。しかし、コースの攻略次第ではアクセルを予想以上に踏んでいけるハイスピード区間があるのも事実。メリハリのあるドライビングが楽しめるだろう。

碓氷

中級



主な登場ライバル
末次トオル



ロードスターを駆る実力派ドライバー。原作では溝にタイヤを取られて、あえなくリタイアした。

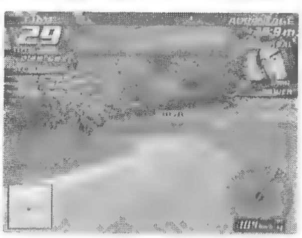
中級コースの碓氷もまた、初級コースの妙義同様に右周りor左周りの周回コースとなっている。しかし、複合コーナーや2カ所のヘアピンコーナーが存在するため、妙義に比べてコースレイアウト自体は難しめ。コーナリングの際に減速することはもちろんのこと、グリップ走行かドリフト走行かをしっかり選択することが必要となるぞ。

秋名・雪

超上級



主な登場ライバル
御木先輩



「藤原拓海」が元所属していたサッカー部の先輩。拓海の恋人「茂木なつき」に手を出すが……撃沈。

本作から追加された新コースの一つ。コースレイアウト自体は上級コースの秋名と全く同じだが、雪のコースとなっているため、マシンが滑ること滑ること……。ドライコンディションのようにうまく走るのは容易じゃないだろう。通常の秋名を走っているときよりも大きくマシンをドリフトさせれば、コーナリングが決まりやすくなるぞ。

秋名

上級



主な登場ライバル
池谷 浩一郎



秋名スピードスターズのリーダーにして、「藤原拓海」のバイト先の先輩。走りの腕前は……いまいち。

『頭文字D』のメインコースともいえる秋名。各区間でコースの作りに特色を感じる上級コースだ。第3セクションには名物"5連ヘアピン"がしっかりと待ち受けており、原作で藤原拓海が得意としているテクニック"溝落とし（タイヤを溝に落とすテクニック）"も再現可能。まずはこのコースをしっかり走れることを目標にするといいだろう。

八方ヶ原

超上級



主な登場ライバル
二宮大輝



強豪走り屋集団「東堂塾」のホープ。スパルタ特訓の中で磨かれたそのドライビングテクニックは一級品。

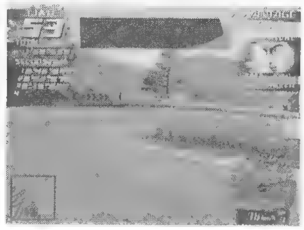
原作では「東堂塾」がホームとしていた、超上級コースの八方ヶ原。このコースは復路と往路に分けられ、いずれも「下り→上り」という流れになっている。コースレイアウトには、連続するS字コーナーの中、突然ヘアピンがやってくる特徴があり、レース前にコースレイアウトを覚えておくことは必須。クリアするまで少し骨を折るだろう。

いろは坂

超上級



主な登場ライバル
岩城清次



日光・いろは坂を拠点とする走り屋集団「エンペラー」の一員。でかい口をたたくだけの実力はある。

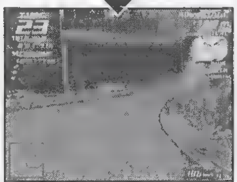
ランエボ軍団「エンペラー」のホームコース。ストレートの次には必ずヘアピンが待ち受けているという超上級コースである。第3セクションでは、原作で小柏カイが披露したショートカット"インのさらにイン"も再現可能！　とにかく終始シフトチェンジの行動で忙しくなるコースだが、何度もプレイすればマシンの操作も苦ではなくなるはず。

D事典

超上級 正丸

86ターボを操っていた秋山渉とのバトルで舞台となった正丸峠。原作で秋山渉が「ここは追い抜きとかそういうのは無しなんだよ!!」といっていた通り、とにかくコースは道幅が狭い上にS字コーナーの連続。さらにはこう配も激しくなっているため、これ以上無いくらいに視界が悪い。本作では原作を忠実に再現しているため、第3セクションには工事現場の柵が設置されている。ぶつからないように注意しつつ、注目してもらいたい。





カクッカクッと曲がっていく複合コーナーを安全かつ迅速に抜けるためには、ライン取りがより重要に！

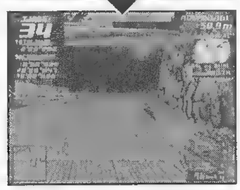


復路の場合は最初に登場するヘアピンコーナー。アウトインアウトのライン取りでドリフトしていこう。

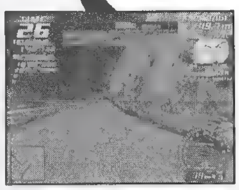








直角に曲がったコーナーが連続するポイント。アウトインアウトのラインなら減速はいらないぞ。

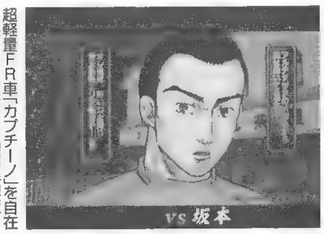


難関の連続コーナー。最初の左でしっかり減速してコーナーリングしよう。

主な登場ライバル



坂本



超軽量FR車「カプチーノ」を自在に操る男。原作では「藤原拓海」と激しいバトルを繰り広げた。

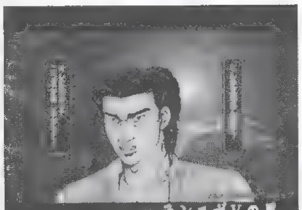
土坂 超上級

まだ記憶に新しい『頭文字D』史上最凶の悪役キャラが登場した土坂峠。登場するのは、道にオイルを撒くなどの悪行を行ないながらも拓海に「腕は確かだ」といわせたライバルたちだ。土坂は正丸ほどではないが、連続S字コーナーやキツいヘアピンがいくつもあり、超上級に設定されるほどの難しいコース。さらに路面の作りがほかのコースとは若干違うのか、ドライであっても通常よりもやや滑りやすいことを覚えておこう。

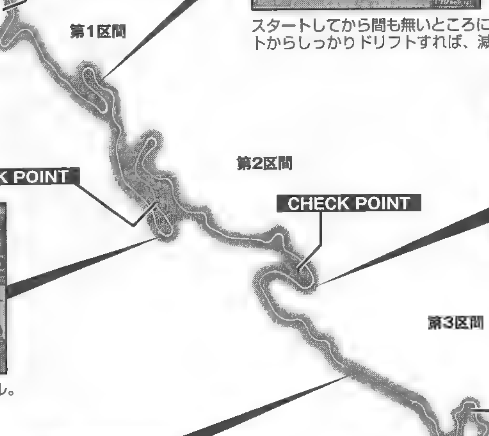
主な登場ライバル

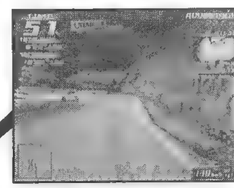


ランエボVの男



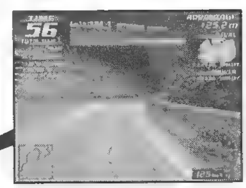
正丸峠に巣くう走り屋集団の代表格。敵の道路にオイルを撒くなど、勝つためには手段を選ばない男。



スタートしてから間も無いところにある、上りこう配のヘアピン。アウトからしっかりドリフトすれば、減速無しでコーナリング可能だ。

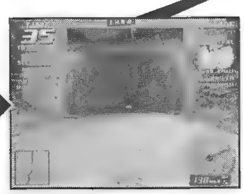


第2チェックポイント近くにあるヘアピンコーナーは要ドリフト。



イン側に見える黒いシミはオイル。アウトから曲がっていけ！





緩い左コーナーから立ち上がると、その先はストレートの長いトンネル。最高速を伸ばすためにも手前の連続S字コーナーでのロスは避けたい。

D事典 次号は新規追加された超上級コースの一つ「正丸」を徹底攻略！ Don't miss it!!

ステージの見極めが生存のカギ

新・三国戦紀 七星転生

もう使っている人も多いかもしれない呂布。この三国一の猛将の使い方を伝授しつつ、今回はステージ2、3も一気に攻略。第二章以降は複数のステージから選択可能だが、この選択が非常に重要になるので注意してほしい。運命の選択は果たして……。

新・三国戦紀 七星転生　　Text：真瑠世

■メーカー：IGS/サミー
■ジャンル：アクション
■操作方法：8方向レバー+3ボタン
■発 売 日：2003年12月中旬（稼働中）
■使用基板：ATOMISWAVE

※本文中の「○・○」はタイミングよくボタンを押すことで出せる七星連珠のつなぎを表す。



三国一の猛将がついに！
呂布参戦!!

ボスキャラクターとして登場する呂布。この猛将に隠されたるストーリーは、実は驚くべきものであった！

大振りの特性を把握する

呂布は、その見た目から分かるように、巨大な剣を活かしたパワーファイトがウリのキャラクター。

A×3は初段のスキが少なく、特にボス戦で連続技の始動に役立つ。2段目以降はリーチ、威力ともに申し分無く、振り向き連続技も比較的やりやすい部類に入る。BBは初段から非常に広範囲をカバーし、その大振りさから呂布の代名詞ともいえる攻撃。威力が高いので、ザコ戦はこれを振り回していれば問題無いだろう。ABの浮かせ技は、リーチに優れるため当てやすい。このように技性能は非常に高い呂布。その豪快な大振りに酔いしれよう。

一方、武将技はやや弱め。B+Cは地上の相手にクリーンヒットさせないと威力が低く、A+Bは広範囲に攻撃するまでに時間がかかってしまう。ザコ戦では武将技をあまり使う必要が無いので、下で紹介する連続技にA+Bを織り交ぜて使っていこう。

呂布 使用方法

■[illegible]

■[illegible]



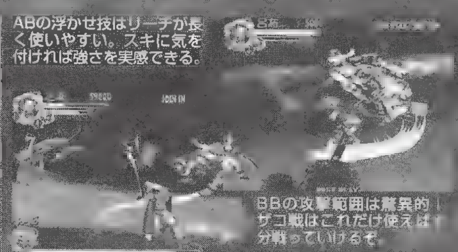
武将技は控えめ？

呂布 七星連珠

Ⓐ Ⓐ Ⓐ・Ⓑ

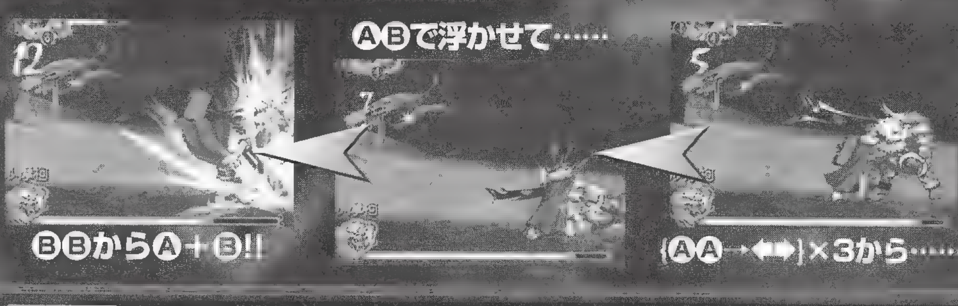
Ⓑ Ⓑ・Ⓑ

呂布の七星連珠はどちらも相手に当てにくいため、無理に使うことは無い。使うならBB・Bをザコ戦で使おう。



ABの浮かせ技はリーチが長く使いやすい。スキに気を付ければ強さを実感できる。

BBの攻撃範囲は驚異的！ザコ戦はこれだけ使えば十分戦っていけるぞ。



ⒶⒷで浮かせて……

{ⒶⒶ→⬅➡}×3から……

ⒷⒷからⒶ+Ⓑ!!

高威力の連続技を見よ！

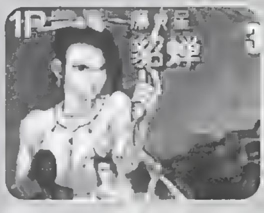
その巨剣から繰り出される圧倒的パワーに酔いしれるには？ まず最初は振り向きを使ってつなぎつつ、ABで浮かせよう。そしてBBを当てれば基本連続技は完成だ。ここで、BBの初段を高めに当てれば、何とA+Bで追撃できるぞ。道中で武将技が必要無いので、七星玉はボス戦に投入!!

三国字典 驚くべき呂布のストーリー：呂布を選択してゲームを進めると、ストーリーの裏側がかなり判明する（実は○○が黒幕で……など）。呂布は使いやすく、クリアしやすいキャラクターなので、ストーリーを楽しむためにも一度呂布でプレイしてみてはどうだろうか？

オススメキャラクター

この先の闘いに向けて、比較的クリアが楽だと思われるキャラを紹介しよう。その筆頭が貂蝉。動きが速いので敵の攻撃をかわしやすく、連続技の威力が高く、ボス戦も楽勝だ。次に張飛。連続技の威力と、武将技の攻撃範囲の広さが魅力。難点は1面が難しいこと。最後は今回紹介している呂布。高い攻撃力で、押し寄せる敵軍を一網打尽にできる。クリアを目指しているなら、この3キャラクターに注目してみるといいかもしれない。





まだまだあった 隠し七星連珠

趙雲
Ⓐ Ⓐ Ⓐ・Ⓑ連打

張飛
Ⓐ Ⓐ Ⓐ Ⓐ・Ⓐ

諸葛亮
Ⓑ・Ⓑ・Ⓑ＋Ⓒ（武将技・地焔術）

新たに発見された七星連珠は三つ。趙雲は、槍を大回転させながら前方に進む技。攻撃範囲が広くて使いやすい。張飛は、前方に衝撃波を2回発生させるが、当てにくいので忘れてもいい。諸葛亮は、何と武将技へとつなぐもの。広範囲を攻撃できるが、つなげるのに失敗すると七星玉を消費してしまうリスクが高い技だ。



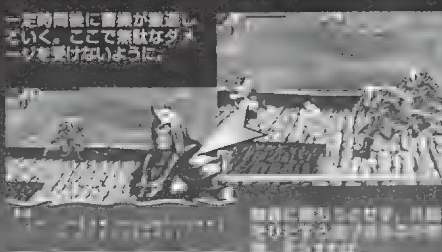
第二幕 陰謀 古皇陵

ステージ2のセレクトは、ステージ7のボスの分岐条件の一つになっている。この古皇陵を選択すると、楽な展開になりやすいので覚えておこう。

曹操出現！

開始直後に、いきなりこのステージのボスである曹操が出現。曹操は本体と分身の2体で攻撃してくる。本体にしかダメージを与えられないので注意しよう。分身の攻撃に邪魔されやすく、非常に闘いづらい相手だ。

ここでは大きく円を描くように、ひたすら逃げるのがオススメ。一定時間がたてば、曹操は撤退するぞ。



一定時間後に曹操が撤退していく。ここで無駄なダメージを受けないように。

トラップの避け方

廊内では、まず鎧兵士が大量に左側へ出現する。この鎧兵士は出現時にまとめて振り向き連続技で倒したい。群から離脱されるとダメージを受けやすいので注意しよう。

次は石像のトラップ。ここは石像がゆっくり進んでくるので、これに触れるとダメージを受けてしまう。石像は攻撃を[illegible]回当てると破壊できるので、Aの先端を当てよう。

トラップは、最初の部屋は上を大きく回るようにして、さ、3番目の部屋は正面の[illegible]速攻で破壊して[illegible]



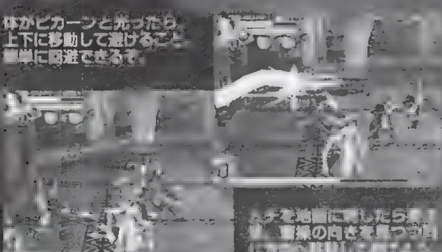
鎧兵士はまとめて対処。連続技で一掃しないと、思わぬダメージを受けることも。



石像はAの先端[illegible]破壊しよう。3番目の[illegible]

曹操の主な攻撃

まずは、曹操が[illegible]くる攻撃を把握しておこう。一つ目は、ムチを[illegible]す攻撃。これは[illegible]た後に[illegible]ってくることが多く、攻撃するまでが[illegible]にかわしていける。[illegible]撃中に反撃を入れることでできるので見逃さないように。二つ目はムチを地面に[illegible]攻撃。これは自分の[illegible]をサーチする攻撃。[illegible]移動をするが、曹操の[illegible]同じ方向に[illegible]

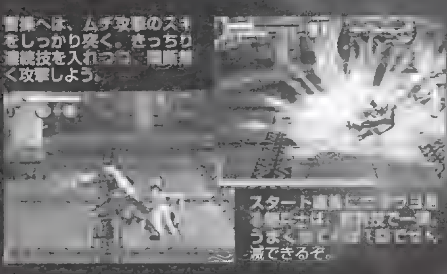


体がピカーンと光ったら、上下に移動して避けること。簡単に回避できるぞ。

ムチを地面に刺したら[illegible]曹操の向きを見つつ[illegible]

具体的な攻撃の流れ

スタート直後は鎧兵士が大量に出るので、まずは武将技でまとめて倒してしまうといい。この後も鎧兵士が2体以上出てきたら武将技を使おう。鎧兵士を0～1体にしたら、いよいよ曹操へ攻撃。前述の二つのムチ攻撃は素早く接近して連続技を入れることで[illegible]るぞ。鎧兵士が[illegible]武将技を使わないことと、鎧兵士を1体まで減らしたら[illegible]倒さないようにするのがポイントだ。



曹操へは、ムチ攻撃のスキをしっかり突く。きっちり連続技を入れつつ、[illegible]く攻撃しよう。

スタート直後に[illegible]鎧兵士は、武将技で一掃。うまく[illegible]滅できるぞ。

古皇陵 BOSS



厄介なムチ攻撃とザコの対処をどうするか？ 曹操の攻撃に注目して闘うのがポイント[illegible]

三国戦紀 一つ目の部屋攻略：一つ目の部屋は、画面上を進む形になるが、右端から下へ移動するときに、壁に設置してある噴射口から炎が出てくる。まず噴射口に接近して炎を出させ、炎が止まってから進むのがポイントになる。このため、早めに背後から来る石像を倒しておくといい。

義勇衛民 長阪坡（ちょうはんは）

任務内容：
村人を賊から守るのだ！

ステージ選択不可能キャラ：
[illegible]

一人を徹底防御

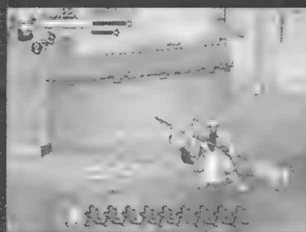
ここは蛮族や鉄槌兵士から村人を守るのが任務。村人は全部で十人。画面内には二～三人が同時に出ていて、倒されると新たに村人が出現。十人倒されると任務失敗になる。

何としても十人守りたいところだが、蛮族の突進が非常に厳しく、村人がドンドン倒されてしまう。一人用の場合は、村人を守り切るのが難しいので、ある程度村人を守りつつ、無理はしない方がいい。途中で七星玉が出るので、これを回収したら村人を見捨てるのも一つの手だ。

村人を守るときは、村人一人に重なるようにして、左右の敵を振り向き連続技で倒していこう。



蛮族の刀を構えた突進が厄介。これを無理に防ごうとするとダメージを受けやすい。



七星玉が出たら村人とはおさらばしてもいい。体力温存を最優先としていこう。

異状の探査 瘴毒林（しょうどくりん）

任務内容：
魔草を倒し奴奴を助け出すのだ！

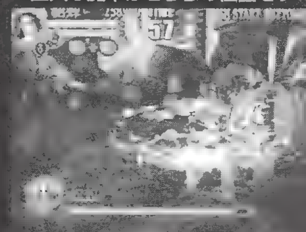
ステージ選択不可能キャラ：
[illegible]

慣れれば簡単な任務

小ぶりな魔草が2本と、巨大な魔草が生えていて、巨大な魔草を倒せばクリア。上下の魔草は七星玉を持っているので、まずは武将技を1回ずつ使ってこちらから倒そう。

巨大な魔草はこちらの位置をサーチする根っこと、毒霧、触手で攻撃してくる。基本的には、根っこに注意しながら画面を大きく動いて、根っこをかわした瞬間に接近して攻撃する。このときは、振り向き連続技を中心にダメージを与え、自分の足元に根っこが見えたらすぐに避難すること。

なお、花が開いているときは触手を警戒し、これをかわしてから攻撃するといい。



まずは武将技を使って上下の魔草を倒す。そのまま七星玉を回収しよう。



根っこを出させて、そのスキに接近。振り向き連続技を使いつつ魔草の動きに注目だ。

第三章 攻略
任務遂行ステージ

このステージは指定された任務を達成するのが目的。スタート時に選択した武将によって、どれか1ステージが選択不可能になるので注意しよう。

鳳雛の護行 洛陽（らくよう）

任務内容：
龐統を護衛しながら宮中へ進入するのだ！

ステージ選択不可能キャラ：
[illegible]

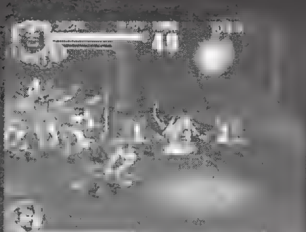
無理せずにノーダメージ

このステージは龐統を護衛しながら進んでいく。龐統の体力は最初からゲージの半分あるので、敵の攻撃を多少くらっても大丈夫だ。

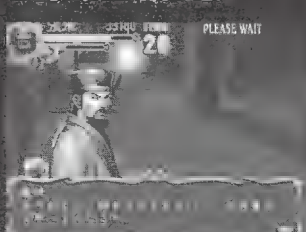
龐統の周りをカバーする形で振り向き連続技を駆使すれば、楽に突破できるため、非常にオススメな任務となっている。

ただし、ステージの難度がかなり低い分、七星玉の数は皆無。ステージ2で七星玉を大量に使ってしまって手持ちが少ない場合は、他の任務を選択した方がいいかもしれない。

なお、後半は鎧兵士と弓兵の数が多いので、前後の敵の動きにしっかり注意を払って闘うこと。



龐統は結構体力がある。多少護衛に失敗してもすぐには倒れないので安心だ。



開始から終了までに七星玉が出ない。簡単な分、報酬が少ないステージなのだ。

火線突入 博望坡（はくぼうは）

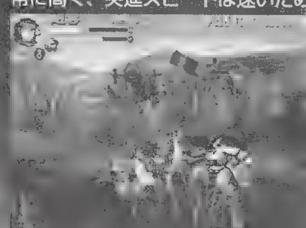
任務内容：
砲車を破壊するのだ！

ステージ選択不可能キャラ：
[illegible]

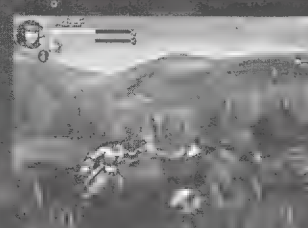
砲車の固さに大苦戦……

このステージは、砲車が左右から突撃してくるor画面上から砲弾を撃ってくる。砲車の突撃時にダメージを与え、すべての砲車を破壊すればクリアになるが、砲車の耐久力が非常に高く、突進スピードは速いため攻撃しにくいのが難点。また、ザコ兵士が間断無く攻撃してくるため、苦戦は免れない。

基本的には砲車の出現を待ち、それを上下に避けつつ背後から攻撃していく。リーチのあるキャラは正面から攻撃してもいい。また、撃破すると七星玉が出るので、武将技を使うのもいいだろう。どちらにしても、難度が高いので選択しないのが無難。



このステージはかなり難度が高いので、避けて通るのが賢い選択といえる。



砲車は背後から攻撃する[illegible]

三国辞典 **任務選択**　任務ステージは失敗しても何の問題も無いので、体力を温存できるステージを選択したい。難度の低い洛陽や長坂坡が最もオススメだ。次に瘴毒林が簡単で、博望坡が一番難しい。なお、一部例外はあるが、各キャラのステージ1に当たる地域がステージ3で選択できない傾向にあるようだ。

スコアトライアル終了間近!
結果発表は次号にて!!

IMPRESSION

同じ機体でも敵機の出現方向や、撃破するタイミングによって点数に大きな差が生じる金塊変換の稼ぎパターン。新たなパターンを試した直後に点数が伸びても、ある程度続けていれば、ちょっとした動き一つで点数が伸びることも多い。



さらなる高みを目指し飛翔せよ!
ESPGALUDA

ステージ4の攻略に加えて、発売から2カ月がたった現在も日々進化し続けている、序盤ステージ1～2の覚聖パターンを解説。まだ改良の余地は多く残されているので、さらなる高みを目指そう!!

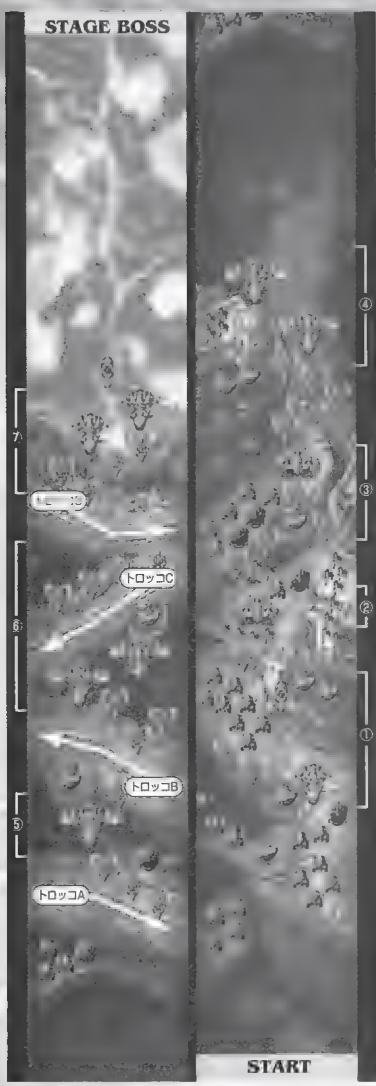
Text：伊勢猫、C・LAN（ボス攻略）

※特に記述が無い限り、本攻略記事はタテハがメインの内容です。

エスプガルーダ
■メーカー：ケイブ（販売：AMI）
■ジャンル：縦スクロールシューティング
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■発 売 日：2003年11月上旬（稼働中）
■使用基板：専用基板

STAGE-2　キャラオーバーに御用心

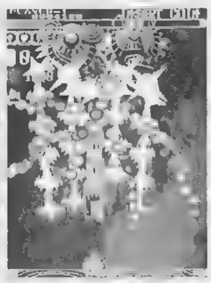
道中のスコアアップを狙う上で重要な敵機は、全方位弾幕を張るティアマット。ビットがランダム抽選の中ボス・モイライ第二形態は、覚聖切れ走行で早めに倒していきたい。



※マップ中の①～⑦は覚聖ポイントを表しています。

前半　覚聖ポイント①から中ボスまで

ティアマットを泳がせ覚聖死界展開→左側戦車×8。精霊石回収→グリンアウル単体で2回目、ワイアームを破壊→覚聖死界展開→戦車×7→グリンアウルと個別に金塊変換。後は精霊石を回収して、中ボス前のティアマット×2で覚聖死界展開。



中ボスは第一形態を金塊変換、第二形態は覚聖切れで撃ち込み、精霊石を回収して、早回しのワイアームを出現させよう。

後半　覚聖ポイント⑤～⑦

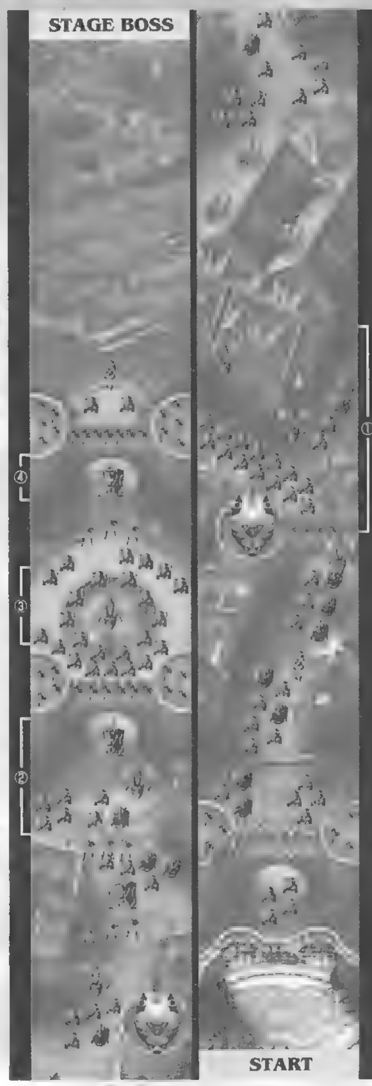
精霊石を回収して→ティアマット単体で覚聖死界展開。トロッコ兵士→トロッコ先頭破壊で精霊石を回収して、ティアマット×2→トロッコC兵士＋ワイアームを金塊変換。後はボス前のワイアーム×2→ティアマット×2を金塊変換する。



ティアマット×2機のポイントは、キャラオーバーで敵弾が消えやすいこと。いろいろと試してベストなタイミングを見付けよう。

STAGE 1　ガードバリアが超重要!?

道中は大量の敵弾を撃つタライロンと、タイラントの敵弾を引き付けて金塊変換！　ガードバリアで中ボス・イカロスの耐久力を削って、全方位弾で金塊変換を狙ってみよう。



※マップ中の①～④は覚聖ポイントを表しています。

前半　覚聖ポイント①と中ボス

序盤は画面上部で敵を破壊し、精霊石＋1を狙う。ヘブンズドア→シンラ兵を倒して覚聖死界展開→左側戦車→タライロン→右側戦車→タライロンで覚聖切れ。ガードバリアで中ボスの両腕にダメージ→覚聖死界解除→両腕破壊→本体で金塊変換。



ガードバリアはため最大～1秒ぐらいを目安に。両腕で精霊石回収→全方位弾を変換後は、覚聖オーバーLvを上げよう。

後半　覚聖ポイント②～④

タライロン（2機目）の前に居るシンラ空中兵を処理→覚聖→右戦車×3→タライロン→左戦車×4→タイラントを金塊変換。精霊石を回収→広場中央戦車2～3＋タライロンで3回目、ボス前のタイラントで4回目を使って精霊石を回収。



タライロンとタイラントは3セット目まで弾を撃たせるのが基本。シンラ空中兵は通常敵扱いなので撃ち漏らし厳禁！

覚聖オーバーレベル上げ：スコア稼ぎをする上で欠かせない要素となるのが、覚聖切れ状態を継続することによって上昇していく覚聖オーバーレベル。Lv0～3の4段階あるが、レベルが高いほど多くの精霊石を回収可能。このため、ステージ1ボス・セセリは第一形態で金塊変換をした後、覚聖切れを継続して最高レベルまで上げた状態でのクリアが望ましい。

STAGE-4

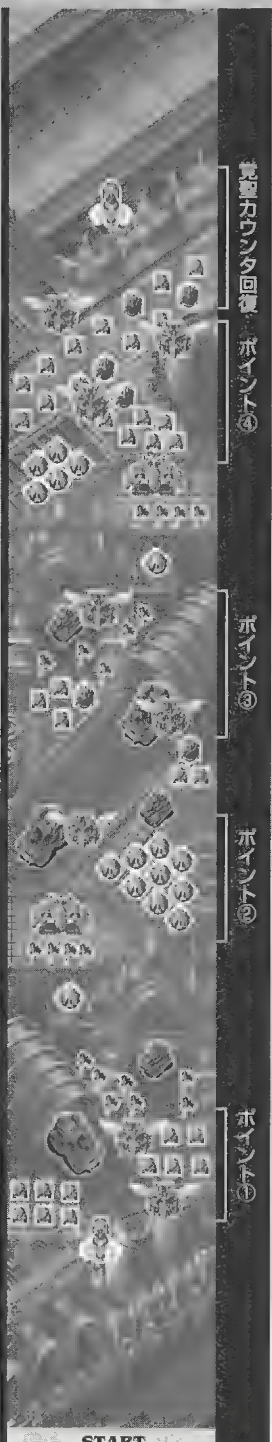
要塞都市(ひみつきち)

-Secret Base-

敵機の出現数が増え、覚聖カウンタ不足に悩まされるステージ4。アーモグリフォンをメインに金塊変換を狙え！

STAGE STORY

[illegible]中枢でもあるそこに行くには、どうやらこの軍事工場施設を越えなければならないらしい。[illegible]しさを覚えるのだった。昔ここで遊んだことがある。[illegible]チの姿。白く長い髪の女の子と、赤い帽子を[illegible]



※マップ中のポイント①～⑦は覚聖ポイントを表しています。

CHECK POINT 引き付けての同時破壊が重要ポイント！

ステージ前半　覚聖ポイント①



開幕はアーモグリフォンにダメージを与えつつザコ戦車×6を破壊。しばらくすると2機目のアーモグリフォンが出現するので、これにもダメージを与えて覚聖死界展開→2機同時に金塊変換。

ステージ前半　覚聖ポイント②



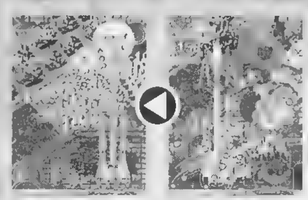
グリンアウル1～2セット目の攻撃を水平方向に避けながら右側砲台群を一掃。グリンアウルが3セット目の攻撃をする直前に覚聖死界展開→グリンアウル→アーモグリフォンの順で変換。

ステージ前半　覚聖ポイント③



2両目のギガンテス破壊後、右アーモグリフォン(4機目)を泳がせ、戦車を破壊→3両目ギガンテスが出たら覚聖死界展開→同時破壊→アーモグリフォン(5機目)まで覚聖死界を継続して金塊変換。

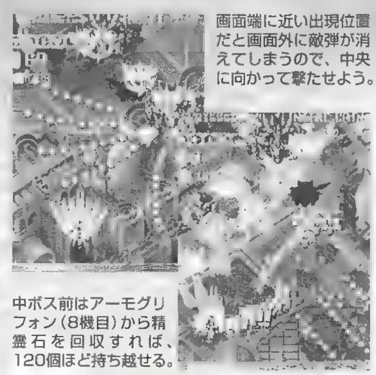
ステージ前半　覚聖ポイント④



グリンアウル左側の砲台群を一掃後、レイピアでダメージを与えながら背後の戦車群を破壊。3セット目の攻撃直前に覚聖死界を展開→グリンアウル→アーモグリフォン×2の順で金塊変換する。

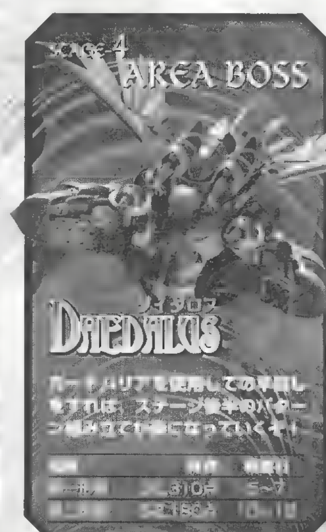
ステージ3前半では、大量の敵弾を撃つアーモグリフォンとグリンアウルの出現位置を覚え、こまめに覚聖死界を使っていくのが基本だ。どちらも画面上の広範囲に広がる弾幕を張るので、金塊変換を考えない場合でも敵弾の誘導方向を把握しておこう。

稼ぎパターンの基本方針は、それぞれ時間差で出現するアーモグリフォンやグリンアウルなどの通常敵を引き付けての同時破壊がセオリー。こうしていけば覚聖カウンタの消費を抑えて、大量の金塊変換が狙いやすくなる。また、消費した覚聖カウンタについては、主に空中ザコや戦車&砲台群を破壊して精霊石を回収していこう。



画面端に近い出現位置だと画面外に敵弾が消えてしまうので、中央に向かって撃たせよう。

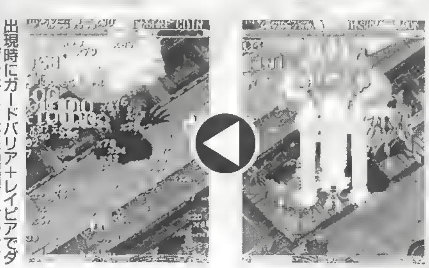
中ボス前はアーモグリフォン(8機目)から精霊石を回収すれば、120個ほど持ち越せる。



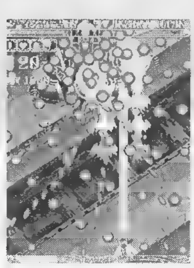
4WAY複合弾幕→高速扇状連射弾→4WAY+5WAY連射弾を繰り返す第一形態は、中ボス出現時にガードバリア(約4割)で耐久力を削ってしまうのがオススメ。こうすれば中ボス後の早回し効果に加えて、高速扇状弾4～5セット目に合わせて覚聖死界を展開すれば金塊変換で100倍を狙える。

2種類の連射ワインダー攻撃が続く第二形態は、弾の間隔が狭い針弾の間をキープして丸弾を回避するのが基本。後は落ち着いてレイピアを撃ち込み、タイミングを見て覚聖死界を展開すればいい。

第二形態が苦手でミスしやすいプレイヤーなら、決め打ちのガードバリア(1／4消費)が大安定。これなら危険な弾避けをせずとも、耐久力を一気に奪っていける。



出現時にガードバリア+レイピアでダメージを与え、後は高速弾に合わせて覚聖死界を展開。金塊変換を狙おう。



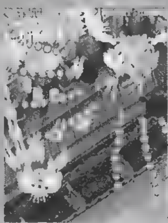
針弾の間を左右に移動しつつ、交差する丸弾のすき間を抜ける。切り返しタイミングさえ間違えなければ問題無し。

ガードバリア活用法：ゲームに慣れてくるとオート発動以外では使わなくなってしまうガードバリアだが、短時間で大ダメージを与える手段として中ボス戦の時間短縮に使える。とはいえ、クリア後にゲージ残量がボーナス得点として加算されるため、ガードバリアアイテム(全ステージで3個)で回復できる量を計算に入れた使用計画を立てて使っていきたい。

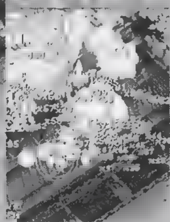
CHECK POINT 早回しエリアと大型機ニーベルンゲン

ステージ後半　覚聖ポイント⑤

空中ザコとアーモグリフォンが交互に出現するので、まずは1機目のアーモグリフォンを引き付ける。あとは空中ザコ×2を破壊後に覚聖死界を展開→アーモグリフォン×2を同時破壊していくのが基本となる。



早回しエリアは空ザコが交互に出現する。覚聖死界を展開するタイミングには注意しよう。



覚聖カウンタに余裕が出てきたら、2機を1セットで金塊変換を狙ってみるといい。



ニーベルンゲンの出現ポイントに入ったら、余計な敵弾が飛んで来ないように砲台群などを一掃しておくこと。



ニーベルンゲン出現直後のバラマキ弾は画面下に密着していると……。回避ルートが限定されてしまうので注意！

中ボスの早回しに成功すれば、直後にアーモグリフォン（最大5機）と空中ザコ編隊が登場。中ボスの第一形態をガードバリアで削った場合なら、3～4機のアーモグリフォンが出現する。それぞれを2機ごとに覚聖死界を展開できれば理想だが、覚聖カウンタに余裕が無ければ1セットにとどめよう。

早回しエリア後は、厄介な大型機ニーベルンゲンの出現ポイント。背景の発着口から出現したニーベルンゲンは、画面全体に低速の弾幕を張ってくる。このため、出現前に出現方向の反対側へ設置された砲台群＋ファフニールを必ず破壊しておくこと。

また、ニーベルンゲンは通常敵扱いとなっているが、中ボスと同じように早回しで空中敵機が追加出現。ここではアーモグリフォン×2機が追加されるので、覚聖死界を展開して金塊変換を狙っていきたい。

CHECK POINT レイピアを使って巻き込み破壊を回避！

ステージ後半　覚聖ポイント⑥



1機目のニーベルンゲン破壊後、ギガンテス×2→左正面ファン編隊→画面左端の移動戦車2～3両を破壊してから覚聖死界を展開。移動戦車群を巻き込まないように注意して、アーモグリフォン×4機を順番に金塊変換していく。ただし、2機目と3機目の間にファン編隊が出現するので、覚聖カウンタに余裕が無いなら画面左へ誘導して、あえて撃ち逃していくこと。それでも4機目はシビアなので、直前でしっかりと追加分の精霊石を回収しておきたい。

ニーベルンゲン地帯の中間地点となる車庫エリアは、アーモグリフォン×4機が出現する稼ぎポイントの一つ。中ボスからここまで覚聖カウンタをためてくれば、余裕を持って移動戦車群まで金塊変換できるが、中ボス直後の早回しエリアで覚聖死界を展開していた場合は話が違ってくる。

こういった先に破壊できない余計な敵機が多いポイントでは、タテハなら攻撃範囲が狭く貫通弾の無いレイピア、アゲハならショットを使っていくのがセオリー。ここだけに限ったことではないが、余計な敵機を撃たなければ、それだけ覚聖カウンタに余裕が生まれてパターンを組みやすくなる。

CHECK POINT ニーベルンゲンの調整とボス戦の下準備

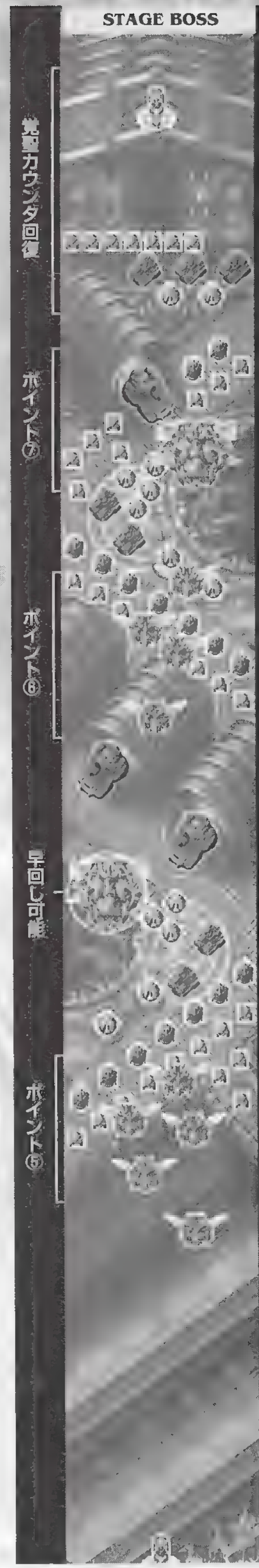
ステージ後半　覚聖ポイント⑦



ニーベルンゲンのバラマキ弾を回避しながらダメージを与えて、左前方の戦車群を破壊。赤い点滅を確認したら撃ち込みを止めて、車庫からギガンテスが出てきたら覚聖死界を展開する。ギガンテス→ニーベルンゲンの順で金塊変換していくが、ニーベルンゲンの破壊はできるだけ遅らせること。ニーベルンゲンを破壊後は、ボス戦に備えて精霊石を回収。とはいえ、20～30もあれば十分なので、余る分を見越してボス前の移動戦車群に使うか覚聖切れ走行で調整していこう。

ボス前となるニーベルンゲン2機目については、敵配置が左右逆になっているだけで基本的な対処方法は1機目と同じ。まずは、出現前に発着口の反対側に設置された砲台群＋ファフニールを破壊。ここで注意したいのが画面左前方の移動戦車×5で、ニーベルンゲン出現と同時に攻撃してくるので優先的に破壊していくこと。

ニーベルンゲン後は、左奥から移動戦車＋右手前からファフニールが交差して出現するポイント。ファフニールを先に破壊して覚聖死界を展開すれば、移動戦車群で金塊変換も可能。ちなみにニーベルンゲン後だけで、約120個の精霊石を回収できる。



名称	得点	精霊石
ニーベルンゲン（通常敵）	37,840点	6～8
ファフニール（通常敵）	2,060点	2～4
ギガンテス（通常敵）	12,360点	3～5
アーモグリフォン（通常敵）	9,650点	4～5

ステージ4で新規に出現するザコ&通常敵の名称（タイプ）／得点／精霊石の出現数（覚聖オーバーレベルで変化）のデータを一覧表記。



第一形態は2周目の攻撃3に合わせて覚聖死界を展開して破壊。広角針弾は各3連射、後者の3連目が発射される瞬間に破壊したい。弾速が速いので早めに。



精霊石が残っていたら第二形態のメメントを引き付けて覚聖死界を展開。ただし、タテハの場合、覚聖死界の展開が遅れると壊しにくくなる。



第三形態の攻撃は1種だけ。丸弾に追い詰められないよう早めに切り返す。正面を離れるとダメージ効率が落ちるので気を付けよう。

第一形態にしっかり対処

ボスを倒すまでの大まかな流れは、第一形態でレイピア撃ち込み→2周目の攻撃3（カコミ「第一形態」参照）で覚聖死界を展開して形態破壊→第二形態で覚聖オーバー撃ち込み→通常破壊で精霊石回収→第三形態で覚聖死界を展開して破壊、という手順になる。

第一形態1周目の攻撃3はできるだけ前で避け、攻撃4開始時の自機を追尾する青弾とほぼ平行に前へ出よう。そのまま左右に射出される針弾発射口の根元を素早く抜けるのがポイント。ボスに張り付いたまま安全に移動することができる。この後の攻撃5はレリック（ビット）と丸弾のランダム攻撃なので注意。ビットは下のパーツ近くで回り込むようにかわしながら破壊しよう。丸弾の場合は100倍が狙えるので、ここで破壊してしまうのも手。なお、攻撃4のときに、ボスが動く方向もランダムになっている。

第二形態はメメント（ビット）の出現に合わせて覚聖死界を展開し、正面で細かく左右によけながら攻撃。通常のレイピアより早く倒せる上に、ショットの幅も広いためメメントの対処が楽になる。

タテハの場合

第一形態は攻撃5を[illegible]した辺りで倒せるが、[illegible]はあまり有効ではない。第二形態は覚聖状態のショットを[illegible]で当てることを意識しよう。ビットは引き付け過ぎないように。

アゲハの場合

第一形態の攻撃はタテハよりも若干遅れるが、攻略の[illegible]は楽に[illegible]。覚聖状態のレイピアなら、第二形態のビットに[illegible]らせるだけで破壊できる。基本の移動スピードが速いのも強み。

STAGE 4 BOSS



ロムルス&レムス
ROMULUS&REMUS

左右に流れる線路上を走行する、3形態からなる列車のボス。耐久力が高い上に、攻撃バリエーションも豊富な第一形態を越えれば後は短い。第一形態と第三形態を覚聖死界で撃破して金塊をゲットしよう

名称	得点	精霊石
レリック（ビット）	[illegible]	0
ヒットフォール（ビット）	[illegible]	0
メメント（ビット）	[illegible]	0
第一形態	[illegible]	[illegible]
第二形態	[illegible]	[illegible]10
第三形態	[illegible]	[illegible]

第二形態

レムスを破壊すると、第二形態ロムルス（上パーツ）との戦い。攻撃は3種類がループ。攻撃8は左右交互に合計13機のメメントを射出。その間、中央からの攻撃は自機狙い弾→低速広角弾と変化する。メメントを最優先で処理しよう。攻撃9は低速リング弾。攻撃10のメメントが厄介なので、攻撃9までにケリを付けたい。



覚聖オーバーのレイピア（アゲハ）、ショット（タテハ）を撃ち込めば、攻撃9中に瀕死状態に。攻撃10の波状攻撃は、サインカーブを描くように常に動いて抜け道を探そう。

第三形態



動きが小さいとすぐに追い詰められてしまう。細かく切り返せ。

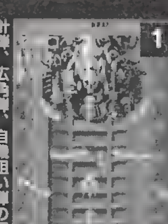
最終形態の攻撃は一つ。大量の針弾に、左右展開後自機を狙う連射弾が交じる。これのよけ方が重要。中央をキープしよう。

第一形態



第一形態の攻撃4に追い詰められないように。早めに前に出て、針弾発射口の根元を抜けていこう。

攻撃1の自機狙い弾＋広角弾は、正面近くで左右に小さく動いてよける。攻撃2はあまり前に出過ぎないように注意。攻撃4は早めにボスの脇を通って前へ。ここで遅れると、徐々に誘導してくる連射青弾に巻き込まれる。ランダム攻撃の攻撃5は、上下に分かれたボスの間に入ってよけることになる。レリックの場合は早めに下へ。攻撃7は外周沿いに細かく動き、誘導しつつ下がろう。



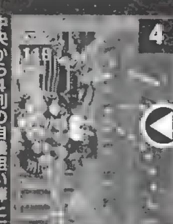
1 針弾、広角弾、自機狙い弾の混合攻撃。広角弾は中央に来ない。



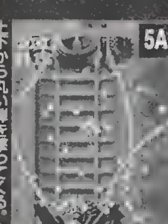
2 V字の丸い弾を8方向に射出。徐々に弾の間隔が広がっていく。



3 ボスの移動方向、続いてその対角方向から広角針弾を各3連射。



4 中央から4列の自機狙い弾と左右へ針弾。ボスは上下に分離。



5A 上下から丸い弾を撃ってくる。中央からあまり動かずかわそう。



5B 下パーツからレリックを4発発射。5Aかこれのどちらかが来る。



6 針弾と自機を狙うリング弾×5。5発目は時間差で来るので注意。



7 ビットフォールを発射。[illegible]で左右に分裂する。

ESP 中ボスやボスが破壊されそうになると（形態破壊も含む）ボイスのようなSEが鳴ることは既に周知のこと。激しい弾幕で上を見ていられない場合でも、残りゲージを判断する材料になる。ただし、これを聞いた瞬間に覚聖死界を展開すると撃破するまでに、4ボスだと40〜70くらいの精霊石を消費するので、覚聖切れを起こさないような撃ち込みが必要になる。

機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ

■メーカー：[illegible]
■ジャンル：[illegible]

空中(空中ダッシュ)格闘からの連続技

エゥーゴ	
Zガンダム	空中格闘→ビームライフルorグレネードランチャー
百式	空中格闘→ビームライフルorクレイバズーカ
	空中ダッシュ格闘→空中ダッシュ格闘
ガンダムMk-Ⅱ	空中格闘→ビームライフルorハイパーバズーカ
リック・ディアス	空中格闘→ビームピストルorクレイバズーカ
ネモ	空中ダッシュ格闘→ビームライフル
GMⅡ	空中格闘→ビームライフル
ティターンズ	
ジ・オ	空中格闘→着地格闘orビームライフル
	空中ダッシュ格闘→ビームライフル
サイコ・ガンダム	無し
ガブスレイ	空中格闘→フェダーインライフル
ハンブラビ	空中格闘→腕部ビーム砲or海ヘビ
ガンダムMk-Ⅱ	空中格闘→ビームライフルorハイパーバズーカ
メッサーラ	空中格闘→メガ粒子砲
ギャプラン	空中格闘→ビーム砲
アッシマー	空中格闘→大型ビームライフル
ハイザック	空中格闘→ビームライフルorミサイルポッド
GMⅡ	空中格闘→ビームライフル
地球連邦軍	
ガンダム	空中格闘→ビームライフルorハイパーバズーカorハンマー
ガンキャノン	無し
陸戦型ガンダム	空中格闘→ビームライフルorロケットランチャーor着地格闘
ガンタンク	無し
GM	空中格闘→ビームスプレーガン
陸戦型GM	空中格闘→ビームライフルor特殊格闘
ボール	無し
ジオン公国軍	
シャア専用ゲルググ	空中格闘→ビームライフル
	【抜刀時限定】空中ダッシュ格闘→追加格闘→ビームライフル
ジオング	無し
ギャン	空中格闘→特殊格闘
ゲルググ	無し
シャア専用ズゴック	空中格闘→ビーム砲
	空中ダッシュ格闘→ビーム砲
ドム(リックドム)	空中格闘→着地格闘
グフ	空中格闘→ヒートロッド
	空中ダッシュ格闘→着地格闘(空中ヒット時限定)
ズゴック	空中格闘→ビーム砲
	空中ダッシュ格闘→ビーム砲
ゴッグ	空中格闘→特殊格闘
ゾック	空中格闘→メガ粒子砲
シャア専用ザク	空中格闘→着地格闘
ザク	空中格闘→着地格闘
旧型ザク	無し
アッガイ	空中格闘→ロケット砲
	空中ダッシュ格闘→追加格闘
アクシズ	
キュベレイ	空中格闘→ビームガン

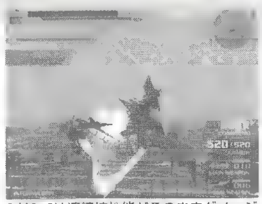
空中(ダッシュ)格闘からの連続技補足

表は空中(ダッシュ)格闘からの代表的な連続技。ほとんどの機体は着地後にメイン射撃がつながるが、メイン射撃がつながらない機体、ヒットさせてもその後不利になってしまうマシンガン系の武器は、格闘などで代用している。

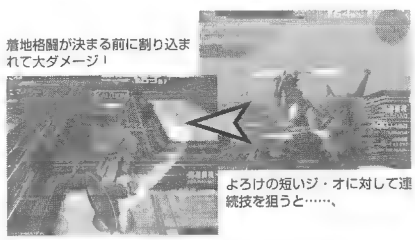
ただし、マシンガン系の武器はよろけ中にヒットさせると連続技補正を受けないという特性により、僚機の援護が期待できる状況などでは積極的に使ってみよう。

始動技はヒット確認しやすい空中格闘だが、以前紹介した空中射撃→着地キャンセルを使うことで空中射撃始動でも可能だ(素早い状況判断が必要なため、難度が高め)。

また、これらの連続技は極端によろけ時間の短い機体(非ダウン属性の機体)に対しては成立しないばかりか、逆に反撃が確定してしまうことも多い。覚えておこう。



1対1では連続技性能がそのままダメージ効率につながるために追撃は必須となる。



着地格闘が決まる前に割り込まれて大ダメージ!

よろけの短いジ・オに対して連続技を狙うと……、

多段の連続技

百式	【抜刀時限定】空中ダッシュ格闘→追加格闘→ステップ格闘
リックディアス	空中格闘→特殊格闘→通常格闘
ネモ	空中格闘→特殊格闘→ステップ格闘(2段止め)→特殊格闘
	空中格闘→特殊格闘→空中ダッシュ格闘→ステップ格闘(2段止め)
ガンキャノン	空中格闘→特殊格闘(1段止め)→ステップ格闘→キャノン砲
陸戦型ガンダム	【抜刀時限定】空中ダッシュ格闘→着地格闘(1段止め)
ジ・オ	ステップ格闘(2段止め)→通常格闘(3段止め)
ガブスレイ	空中格闘→着地格闘(1段止め)→通常格闘
ドム	空中格闘→特殊格闘→ステップ拡散ビーム
旧ザク	空中格闘→着地格闘(1段止め)→通常格闘→ステップ特殊格闘

変形時の連続技

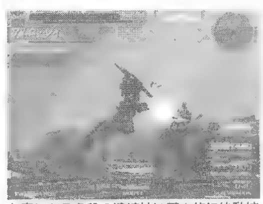
ガブスレイ	【変形時】肩部メガ粒子砲→空中特殊格闘
メッサーラ	【変形時】メガ粒子砲→空中格闘→メガ粒子砲

多段の連続技

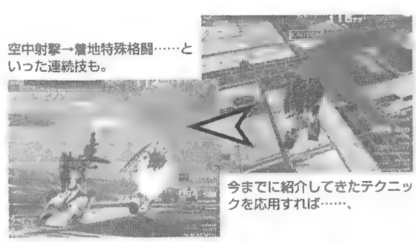
多段の連続技は、ほかの敵機に対してあまりに無防備な時間が長いために、実戦で決められるチャンスは少ない(特にガンキャノンや旧ザクなどは実戦的ではない)。しかし、ネモやガブスレイは実戦でも十分に狙える連続技だ。

百式は抜刀していることが前提であるためそれほど実戦的ではないが、バルカン後のよろけへの追撃や、HC発動時に狙っていけるぞ。

変形射撃が始動技となっている連続技は、変形解除直後の射撃硬直を利用した連続技(射撃硬直が軽減される)。ガブスレイは距離調整が難しいものの、メッサーラは比較的簡単なので覚えておこう。



左表にある多段の連続技は基本的に始動技が地上時のもの。



空中射撃→着地特殊格闘……といった連続技も。

今までに紹介してきたテクニックを応用すれば……、



上級者に対抗するために

回避テクニックをマスターせよ!

上級者と対戦するとあっさり撃破されてしまい、協力者への迷惑を考えて対戦自体を控えている人も多いだろう。そこで、今回紹介する回避テクニックを覚え、回避重視で行動すべき状況を判断して粘ることを意識してみよう。

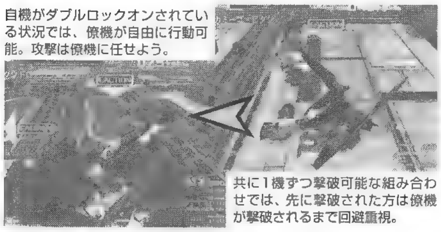
Text：H.L

回避を重視するときの状況

回避行動の心得

回避を重視したい状況は、「自機が撃破されてはならない状況」と「ダブルロックオンされている状態」の二つだ。

前者は、特に自機が僚機よりも先に撃破されてしまったときに意識するもの。その時点では僚機もダメージを受けていることが多く、復活後にすぐ突撃することは、戦術的に考えてマイナス要因にしかならない。後者は、その状態で攻撃してもダメージ効率が悪いという理由。敵2機に狙われたら、攻撃を当てたとしても、それ以上のダメージを受けてしまう恐れがある。



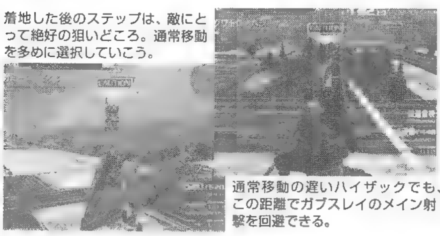
自機がダブルロックオンされている状況では、僚機が自由に行動可能。攻撃は僚機に任せよう。

共に1機ずつ撃破可能な組み合わせでは、先に撃破された方は僚機が撃破されるまで回避重視。

通常移動を最大活用

「弾道の垂直方向にステップする」という動きは回避の基本だが、ステップはかなりのリスクが伴っている。中間距離ではほぼノーリスクなものの、近距離では、ステップの移動中もしくは終わり際を狙われるケースが多い。

また、回避のしやすさは通常移動と大差無く、行動の自由度は通常移動の方が上。そこで、地上での回避は通常移動で行なうのを基本とし、戦術的な目的がある場合や、通常移動で回避できない攻撃（欄外参照）に対してステップを使っていくようにしよう。



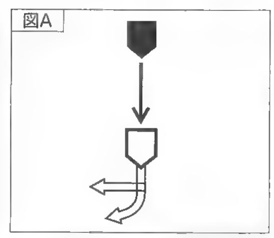
着地した後のステップは、敵にとって絶好の狙いどころ。通常移動を多めに選択していこう。

通常移動の遅いハイザックでも、この距離でガブスレイのメイン射撃を回避できる。

空中ダッシュで間合いを離しつつ回避

敵の射撃の弾道と同軌道を移動するため、一見怖い行動にも思える空中ダッシュ。

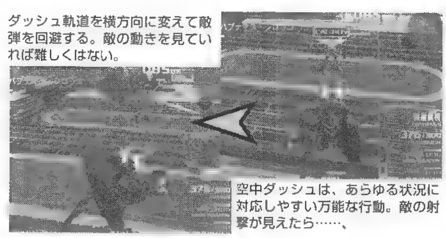
しかし、ダッシュの軌道を自由に変えられること、視界をほとんど動かさずに敵の射撃を確認しやすいことから、慣れてくればかなり安全な回避行動となる。その上、敵との間合いを離すことによって、その後の攻めに対応しやすくなるのも大きな利点だ。



図A

空中ダッシュ中は、敵の射撃を見ておこう。弾が飛んできたら、レバーを横まで回すように入力して空中ダッシュの軌道を変えるか、横方向にダッシュを切り替えて回避していく（図A）。ダッシュを切り替える際は、方向転換時に一瞬停滞するので、弾を引き付け過ぎると回避できない。

敵の射撃を見たら、早めに切り替えるようにしていこう。回避した後は、そのまま着地してブーストをためたり、浮き直して攻撃のチャンスをうかがったりと、そのときの戦況に合わせて判断していこう。



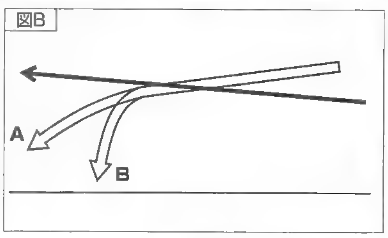
ダッシュ軌道を横方向に変えて敵弾を回避する。敵の動きを見ていれば難しくはない。

空中ダッシュは、あらゆる状況に対応しやすい万能な行動。敵の射撃が見えたら……、

振り向き撃ちを活用

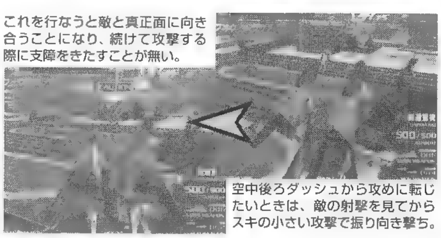
本来ならば、振り向き撃ちはスキが大きく控えたい行動の一つ。しかし、射撃自体のスキや空中射撃をしたときの着地のスキが小さい攻撃、そして弾切れ時の空撃ちなどは、敵に狙われにくく回避行動として活用できる。

振り向き撃ちは、基本的に空中後ろダッシュ中の回避の手段として行なう。ここで図Bを見てほしい。Aは空中後ろダッシュ中に敵の射撃を見てレバーをニュートラルに戻したときの軌道、Bは振り向き撃ちをしたときの軌道である。振り向き撃ちによって急速降下し、敵の射撃を上下に揺さぶって回避するわけだ。



図B

この回避方法の最大の利点は、回避後に機体の向きを調整する必要が無いということ。攻守を素早く切り替えることができ、回避行動から攻めへスムーズに移行できる。



これを行なうと敵と真正面に向き合うことになり、続けて攻撃する際に支障をきたすことが無い。

空中後ろダッシュから攻めに転じたいときは、敵の射撃を見てからスキの小さい攻撃で振り向き撃ち。

図の見方……自機△ 敵機⬟ 移動方向⇧ 視界 ▵ ロック切り替えポイント● 敵の攻撃↑

格闘テクニック!

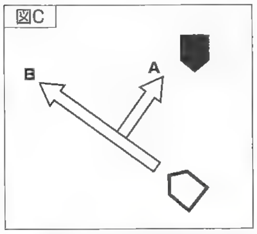
格闘攻撃の推進力を利用

ロック切り替えを駆使

空中斜め前ダッシュから攻め込んだときに攻め切れず、ブーストが少なくなってしまった。このような状況で使える回避テクニックを紹介。

図Cを見てほしい。敵に対して空中斜め前ダッシュをしている状態で空中ダッシュ格闘を出すと、ほとんどの機体はAの軌道で敵に向かう。しかし、空中ダッシュのレバーを入れたままサーチボタン→格闘ボタンという順で素早く押すと、Bの軌道に空中ダッシュ格闘を出せるのだ。これは、別の敵をサーチするまでの一瞬の間に空中ダッシュ格闘を出すと、現在機体が向いている方向に攻撃が出ることを利用したものである。

図C



空中後ろダッシュから出す

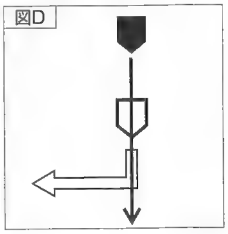
格闘攻撃を利用した回避方法に、空中後ろダッシュからの空中ダッシュ格闘がある。空中ダッシュ格闘は追尾性能が高く、約90度の方向（敵弾の軌道に対して垂直方向）に向かっていくので特定の場面で回避に使える。

上記のロック切り替えを利用した回避方法はほとんどの機体ができるのに対し、こちらは空中ダッシュ格闘の追尾性能が約90度までの機体のみ。しかし、空中後ろダッシュからスムーズに回避行動を行なえることや、空中ダッシュ格闘の推進力で大きく移動でき、回避と位置取りに役立つため、利用価値が高い。

空中ダッシュ格闘は移動の切り返しが早いので、敵弾を引き付けても回避できるのが長所。そのほか、空中ダッシュ格闘を出す前に、任意の斜め後ろ方向にレバーを入れることで、左右どちらでも出したい方向に出せるのが大きい。

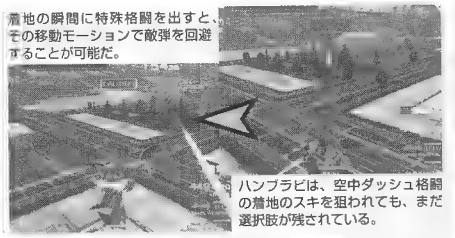
この回避方法は、敵にダブルロックオンで攻められたときの位置取りで非常に役に立つ。簡単で効果が大きいので、ぜひ実戦投入していこう。

図D



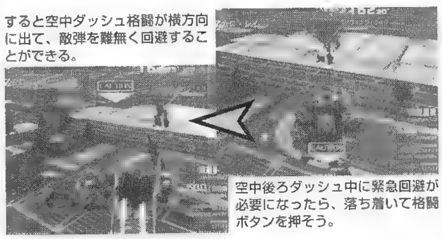
機体限定の特殊な回避方法

着地の瞬間は敵に狙われやすい場面だが、着地のスキを格闘攻撃でキャンセルし、その推進力で着地狙いの射撃を回避する方法がある。ここで使える格闘攻撃は、ハンブラビの特殊格闘やズゴックの着地格闘など推進力のあるもの。出すときは、機体が横を向いていることと、格闘が追尾する位置に敵が居ないことを確認しておこう。



着地の瞬間に特殊格闘を出すと、その移動モーションで敵弾を回避することが可能だ。

ハンブラビは、空中ダッシュ格闘の着地のスキを狙われても、まだ選択肢が残されている。



すると空中ダッシュ格闘が横方向に出て、敵弾を難無く回避することができる。

空中後ろダッシュ中に緊急回避が必要になったら、落ち着いて格闘ボタンを押そう。

回避テクニック

ダブルロックオンで攻められたときの対応

敵2機に攻められた場合にまず考えることは、敵2機を同時に目視できる位置に移動すること。前述したテクニックを使って回避重視の行動を取れば、見えている敵の攻撃をくらうことは少ない。

しかし、その回避行動後を別の敵に狙われる可能性が高い。そこで、敵2機を視界に入れ、どちらの攻撃も横方向（敵弾に対して垂直方向）で回避できるように移動していこう。戦闘中にダブルロックオンされたら、まずはどの位置に移動したらいいかをイメージできるようにしよう。

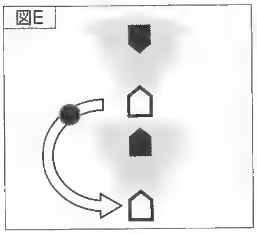
安全な位置取りをする際に注意することは、見えていない敵の攻撃を回避できるような移動方向を軸にすることだ。見えている敵の攻撃は、弾を撃ってきたときだけ最低限の動きで回避していき、見えていない場所に居る敵の位置を常に意識しておこう。

状態1 敵が前方と後方に居る場合

前後に挟まれた状況では、まず横方向への移動で、ある程度敵と距離を置くことが大事。そして敵の前後の位置関係が崩れたら、ロックをし直してどちらかの敵を中心に回していこう。

図Eでは後ろの敵の方へ回り込んでいるが、状況的には前の敵の方へ回り込んでも同じ。自機の近くに居る敵を選択するといい。

図E





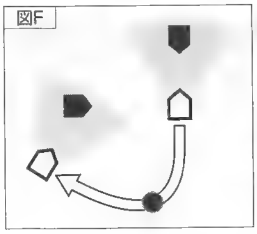
この状況では横方向へ大きく移動しよう。それさえ心掛けていれば、この時点で攻撃をくらうことは少ない。

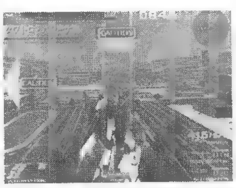
状態2 敵が前方と側面に居る場合

一方の敵が側面に居る状況は非常に危険。これは敵が最も多く狙ってくるであろう戦術でもある。この状況を切り抜けるには、前方の敵の攻撃を空中後ろダッシュで回避していくことがポイントだ。

後方に移動しながらロックオン警告に注意し、画面横のロックオン警告が画面上に点灯したら、ロックを切り替えてその敵の中心に回り込もう。

図F



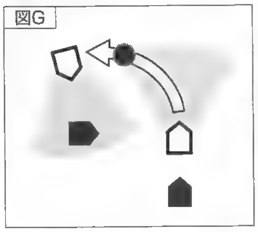


十字砲火を受けている状況では空中後ろダッシュ。前述した回避方法を駆使して大きく後退しよう。

状態3 敵が後方と側面に居る場合

この状況は近距離戦をしていると起こりやすい。そのため、ロックを切り替えて態勢を立て直す時間も少なく、無理にロックを切り替えると危険だ。この場合、側面の敵が居る方向へ空中斜め前ダッシュで移動するのが比較的安全な行動になる。それから画面下のロックオンが画面横に点灯したら、ロックをし直して態勢を立て直そう。

図G





敵が全く見えない状態では、敵2機の攻撃を同時に回避できる方向に移動していこう。

全モンスター一挙公開!!

オンラインサービスにより、いろいろな面白さを提供してくれる本作。もう体験したかな？　今回は冒険中に登場するモンスターを一気に紹介。まだ出会ったことのないモンスターが居る人は、さらなる冒険に旅立とう！

MONSTER GATE ONLINE ～混沌の大地～

モンスターゲートオンライン

モンスターゲート オンライン　～混沌の大地～
■**メーカー**：コナミ／コナミマーケティング
■**ジャンル**：オンラインメダルRPG
■**操作方法**：8方向レバー＋4ボタン
■**発売日**：2003年11月(稼働中)
■**使用基板**：―

モンスター図鑑　～最新版～

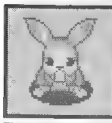
プレイヤーの障害となるモンスターは、基本的に体力が多いほど強いモンスターと考えていい。しかし中にはプレイヤーから離れた場所から攻撃してくるモンスターや、ダンジョンの探索をしにくくさせるなど、さまざまな特徴を持ったモンスターが居る各モンスターの特徴を把握し、できるだけレベルを上げてから次のフロアに進むように心掛けるなど、いろいろ対策を立てておこう。

ちなみに、本作で初めて登場したモンスターは「新モンスター紹介」、前作から引き続き登場しているモンスターは「旧モンスターリスト」を参照してほしい。

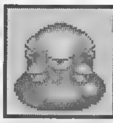


モンスターは、いろいろな攻撃でプレイヤーを悩ませる。それを打ち破るのも「モンスターゲート」のだいご味だ。

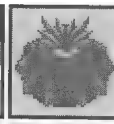
新モンスター紹介



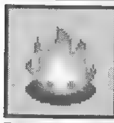
名前：バックル
体力：13
特徴：見た目はかわいらしいが実は凶暴。



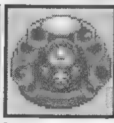
名前：ベノム
体力：30
特徴：歩いた後に毒沼を作り出す厄介なモンスター。



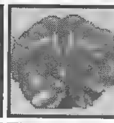
名前：ヴァンパイア
体力：105
特徴：部屋の中だと攻撃力は低いが、通路に出ると強くなる。



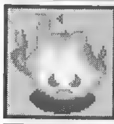
名前：スピット（小）
体力：15
特徴：2体が合体するとスピットに変化する。



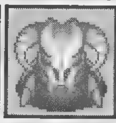
名前：マザービー
体力：40
特徴：主人公を見付けるとキラービーorキラービー群を生む。



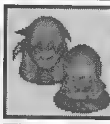
名前：カオス
体力：190
特徴：特に弱点は無く、総合的に強いモンスター。



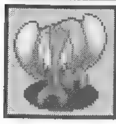
名前：スピット
体力：no data
特徴：倒すと2匹のスピット(小)に分裂する難敵。



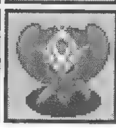
名前：ヘルファイア
体力：48
特徴：出現場所から動かず、遠距離から攻撃してくる。



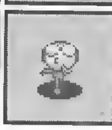
名前：シャドーセイント(男/女)
体力：300
特徴：冒険者の念が亡霊になったもの。非常に体力がある強敵。



名前：バルチャー
体力：22
特徴：攻撃されると1マス後ろに弾き飛ばされてしまう。



名前：ガルーダ
体力：84
特徴：バルチャーと同様に攻撃相手を1マス後ろに飛ばす。



名前：ブラックビーン
体力：no data
特徴：正体が全く不明の希少なモンスター。

新たに登場したモンスターはいずれも、ひと癖もふた癖もある奴らばかりだ。レベルを十分に上げて、気を引き締めていこう！

スピット（小）は放っておくと合体しスピットになってしまうので、分裂したら素早く倒してしまおう。

バルチャーやガルーダを攻撃するときは、反撃で1マス弾き飛ばされた状況を考えてからにしよう。

ベノムは放置しておくと毒沼を作り出すので、行動が制限される上に余計なダメージを受けてしまう。見付けたら速攻で仕留めよう。

旧モンスターリスト

名前	体力	特徴
プーニャ(緑)	9	大した強さではないが甘く見過ぎるのは禁物。
プーニャ(黄)	10	大した強さではないが甘く見過ぎるのは禁物。
リザード	10	倒しても復活する厄介な敵。
キラービー	11	巨大な蜂のモンスター。
ホッピー	12	単独では向かってこないモンスター。
スケルトン	14	骸骨のモンスター。序盤は強敵か。
キラーホッピー	15	自分からは寄ってこない。遠隔攻撃あり。
サキュバス	15	フロア内をワープするので注意。
ケムンパ	17	プレイヤーをしつこく追いかけてくる。
プリースト(青)	19	たまに自分の体力を回復する。
ゴブリン	21	防御力が高いので序盤は要注意だ。
ベビードラゴン	23	遠くから炎を吐く。射程は短いが注意しよう。
魔道士	26	遠くからファイアを放つ。一直線上に並ばないようにしよう。
ビーン	34	普段は逃げ回っているが、グリーンと合体するとブロッサになる。
プリースト(赤)	29	自分もしくは隣接しているモンスターを回復する。
キラービー群	32	キラービーが群をなしているモンスター。
グリーン	34	普段は動かないが、ビーンと合体するとブロッサになる。
ゾンビ	35	倒しても復活する厄介な敵。
グランシャーク	39	地中を泳ぐ攻撃力の高いサメのモンスター。
ブロッサ	44	部屋に入ると開花し攻撃力が高くなる。
ターミネーター	49	非常に防御力が高い強敵。

名前	体力	特徴
リスタール	55	攻撃魔法のダメージを無効化する。
ドラゴン	67	遠くから炎を吐く。
サイクロン	70	攻撃力の高い竜巻のモンスター。
ハンマーシェル	120	非常に高い防御力を誇る。通路で寝やすい。
死神	74	総合的に強いモンスター。レベルを十分に上げておこう。
ビショップ	82	自分もしくは隣接しているモンスターを回復する。
マッドブル	91	総合的に強いモンスター。
マッドブル(狂)	100	常に混乱状態で狂気の一撃を連発する。
リスタドラゴン	140	魔法を無効にする上に、遠隔攻撃もある面倒なモンスターだ。
エビルアイ	111	強力な遠隔攻撃をしてくる。一直線上にたたないように！
ディッグモール	165	地中を掘り進む。姿を見せる前に逃げるのも策だ。
デーモン	137	体力、攻撃力とも最強レベルのモンスター。
スフィンクス	140	通路で寝やすい。
アシュラ	157	非常に高い攻撃力を誇る。
キングドラゴン	190	遠くから強力な炎を吐く。一直線上に居ると危険だ。
シャドー戦士(男/女)	300	冒険で力尽きた戦士の念が亡霊になったもの。
シャドー魔法使い(男/女)	270	冒険で力尽きた魔法使いの念が亡霊になったもの。遠隔攻撃をしてくる。
シャドーギャンブラー(男/女)	240	冒険で力尽きたギャンブラーの念が亡霊になったもの。
シャドー魔人(男/女)	330	冒険で力尽きた魔人の念が亡霊になったもの。
シャドースラッガー(男/女)	300	冒険で力尽きたスラッガーの念が亡霊になったもの。
-	-	-

旧モンスターには変更点が無いので、ここでは特に注意しておきたい敵をご紹介。

まず、プレイヤーと距離を空けて移動・攻撃してくるキラーホッピーは、通路におびき寄せて戦おう。プリースト（赤）とビショップは、本体と周りに居るモンスターの体力を回復してしまうので、優先的に倒そう。遠距離攻撃をする魔道士やドラゴン系モンスターは一直線上に並ばないように（斜めもダメ！）しよう。また、リスタールとリスタドラゴンには魔法が効かない。直接攻撃で倒すしかないぞ。

ベットゲームでメダルを増やしても面白いけど、馬主ゲームでレースに挑戦するのはもっと面白いぞ！　自分の馬が出馬し、ベットして当て、さらに1着になればウハウハ!!

自分の馬で勝つ!!

Star Horse PROGRESS

GLORY AT THE TRACK

スターホースプログレス　グローリー アット ザ トラック
■メーカー：セガ（メカトロ研究開発部）
■ジャンル：競馬メダルゲーム
■操作方法：タッチパネル
■発 売 日：2003年11月（稼働中）
■使用基板：NAOMI
http://www.segastarhorse.com/

月刊 馬主 競馬

あなたも馬主に！

自分の馬は愛着2倍！　さらにレースに勝ってくれれば愛着は無限倍!!

馬主になるだけなら、だれでもなれる。「厩舎」に行って、「作成」ボタンをタッチすればいいんだからね。でも馬を持つってのは、そう簡単なことじゃない。ましてやレースに勝つ馬を作ろうとしたら、そりゃもう、美少女ゲーマーもびっくりするぐらいの緻密なパラメーターアップをしてやらなきゃならないのだよ。

さて、パラメーターといってもそこら辺の育成ゲームのように能力が数値化されているわけじゃないよ。当たり前じゃん、それが生物であり、お馬ちゃんなんだから。

さて、具体的な調教方法に移ろう。ウッドチップ～坂路にはそれぞれ「馬なり」「強め」「一杯」がある。それぞれの効果は小・中・大といったところだが、疲労度と減量度も比例するので、毎回「一杯」などの無茶な調教は御法度だ。

調教した後は、左の表を参考にして疲労回復効果のある飼葉を与えつつ、じっくりと能力アップを図ろう。

調教メニューと効果

調教メニュー	必要メダル	調教効果	馬体重の増減
ウッドチップ	2枚	馬体調整・スタミナアップ	-2～-8kg
ダート	2枚	競り合い強化・スタミナアップ	-2～-8kg
芝	4枚	競り合い強化・スピードアップ	-2～-8kg
坂路	4枚	スピードアップ（疲労大）	-4～-8kg
リフレッシュ（森林馬道）	8枚	レースの疲れをリフレッシュ	+2～+4kg
秘密特訓（プール）	8枚	心肺機能の鍛練	0kg
極秘特訓（温泉）	8枚	疲労回復・精神的リラックス	0kg

飼い葉と効果の一例　※効果は10段階評定で1が最低

飼葉	必要メダル	体重増減	出現条件	脚質変化	疲労・調子回復 やる気アップ
大根	2	+2kg	無し	逃げ	3
リンゴ	2	+2kg	無し	先行	3
ニンジン	2	+2kg	無し	差し	3
角砂糖	2	+4kg	無し	追込	3
キャベツ	2	+4kg	春	ー	2
イチゴ	2	+4kg	春	ー	2
トマト	2	+4kg	夏	ー	2
バナナ	2	+4kg	夏	ー	2

飼葉	必要メダル	体重増減	出現条件	脚質	疲労・調子回復 やる気アップ
ナス	2	+4kg	秋	ー	2
ブドウ	2	+4kg	秋	ー	2
カボチャ	2	+4kg	冬	ー	2
ミカン	2	+4kg	冬	ー	2
チーズ	2	+6kg	無し	ー	3
減量茶	2	-6kg	無し	ー	3
SPドリンク	4	0kg	無し	ー	2

※極秘特訓をした後に、大根～角砂糖などを与えると脚質が変化するぞ！

目指せGI!!

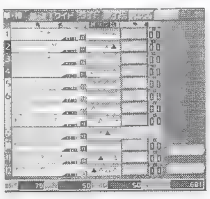
さて、育成の方法が分かったら早速実践！　というわけで、編集部おじゃも馬主になってみようかと思います。

まずは、親馬はメジロマックイーン×ヒシアマゾンの強力タッグで馬作成。まぁ、組織に属している人間なので、名前は「アルカディーア」にしとこう。青鹿毛の女の仔です。

早速、古馬の条件戦を消化。成績は――1位4回、2位2回、3位0回、着外4回――。というわけで条件戦の結果、どうやら適正距離は1600m～2000mっぽい。



早速グレードレース（GIとかGIIレースのことね）に挑戦……しようと思ったけど。先立つメダルが無いのでベットゲームで小遣い稼ぎ。100枚あったメダルは馬作成で40枚消費してるから残り60枚。これを次のレースの大本命にALLベット！　これが見事に的中し。これを元に1000枚オーバーを達成!!　このメダルは愛馬の育成に費やすことを固く誓うおじゃであった。



大本命の馬に単勝一点買いでも、681枚までは簡単に増えた。天運我にあり！

しかし、ココでおじゃの悪い虫が……「調教しないで勝っちゃったらすごいよね」と馬鹿なことを考え、いきなり【GII3000m阪神大賞典】に出馬。その結果……当然のごとく9頭中9位と惨敗に終わった。ごめんよ恥をかかせてしまったね（グスン）。これからは心を入れ替えてきちんと調教します。

今は泣け！　ここから二人ではい上がろうじゃないか。



さて、きちんと調教していった結果、5回目の出馬となる、【GIII1800mエプソムカップ】でようやく一勝。ここから爆笑……もとい爆勝街道まっしぐらだ!!

（続く？）



今月の戦績

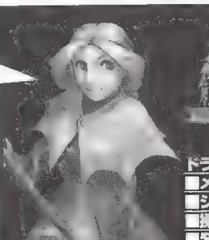
GII	3000m	芝	阪神大賞典	9位
GII	1600m	芝	マイラーズカップ	5位
GIII	1800m	ダート	アンタレスステークス	4位
GII	1400m	芝	京王杯スプリングカップ	4位
GIII	1800m	芝	エプソムカップ	1位

アルカディーアの闘いは続く!?

DRAGON TREASURE

ドラゴントレジャー
■メーカー：オーバーワークス/セガ（メカトロ研究開発部）/セガ
■ジャンル：マスメダルゲーム
■操作方法：専用メダルシューター＋3ボタン
■発 売 日：2003年7月（稼働中）
■使用基板：NAOMI

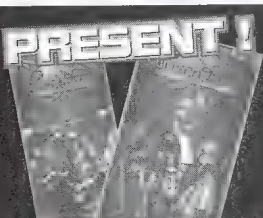
http://www.segawow.com/dragontreasure/



左から右に流れているブーツマークだけど、ふらふらと向きが変わっているのは知ってる？　これが数字とモンスターの出現判定に関係していると思っている人が居るようだけど、実は完全にランダムなの。気にしないでOKよ♥

後は、ハンティングモードでは10階ごとに冒険者の宝が手に入るチャンスがあるっていうのは知ってる？　でも、ランディがいうには、あるゾロ目の階でも手に入ることがあるらしいわよ。ヒントは俗に言う「ラッキー○」ですって。○に入る数字がゾロ目になっている階はチャンスよ！

PRESENT！



販促用タペストリー2枚をセットにして2名様にプレゼント！（詳細は60ページをご覧ください）

ゲー事典　メダルゲームライター随時募集中！　メダルゲームが大好きで、ぜひ紹介記事や攻略記事を執筆してみたい方、ぜひアルカディア編集部までご連絡ください。応募条件は都内近郊にお住まいの18歳以上の方（学生不可）で、世田谷区にある編集部に顔を出せる方。履歴書を〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10　アルカディア編集部　メダル係まで送ってください。



徹底リポート！

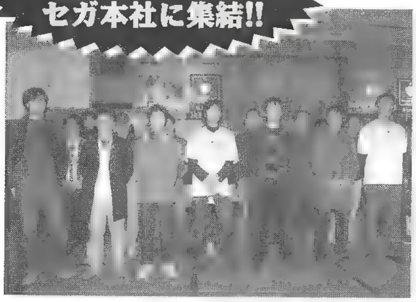
Japan Championship THE 2nd

WCCF CUP WINNER'S CUP

全国決勝大会

2003年11月から全国各地で予選大会→エリア選抜大会が行なわれた、第2回「WCCF CUP WINNER'S CUP」。各エリアの代表者たちが、最強の座をかけて争った全国決勝大会の模様をリポート！

全国各地の猛者たちがセガ本社に集結!!



参加者約5,500名の中から残った監督たち。この決勝大会の舞台に立てただけでも、名誉といえるだろう。



多くの来場者たちが、食い入るようにモニターを見つめる。決勝大会参加選手のサポーターたちの応援もすごかった。

日本一の栄冠に輝くのはだれだ!?

去る1月11日（日）、東京・羽田にあるセガ本社にて「WCCF CUP WINNER'S CUP」全国決勝大会が行なわれた。当日は日本一の監督が誕生する瞬間を一目見ようと、約300名のWCCFファンが来場。各エリアの代表者23名に前大会の覇者「ベスト・レオーネSS（旧チーム名：クイーン・レオーネSS）」を加えた、24名によるバトルが火蓋を切った（24名のうち1名欠席）。

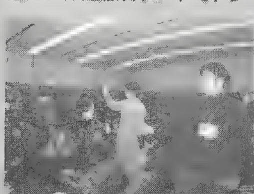
大会方式は、まず24名を4名ずつの6グループに分けて予選リーグ戦を行ない、その後8名による決勝トーナメントを行なうというもの。決勝トーナメントに残れるのは、各グループで1位となったプレイヤー6名と、各グループ2位のうち勝ち点が多かった上位プレイヤー2名だ。

予選リーグの結果については、次ページの勝敗表を見てもらいたい。最も注目されたのは、前大会優勝者「ベスト・レオーネSS」と、昨年夏に行なわれた「WCCF TOKYO CUP」の覇者「横須賀ファイトクラブ」が居るBブロック第1グループだろう。結果は「横須賀ファイトクラブ」が1位通過。「ベスト・レオーネSS」は一度も負けていないにもかかわらず、予選敗退となった。

決勝の舞台でカードが乱舞！

1月のトレードイベントは、2004年のスタートにふさわしい全国決勝大会の会場。決勝大会が同日に開催されることも手伝って、過去最高となる約300人のプレイヤーがイベントに参加してくれた。

今回はイベント会場が大舞台なだけに、トレードメニューも最高級のものを用意。恒例となるオークション形式のトレードでは、ロケテスト版キラカードを大放出。BEブッフォン、BEカンナヴァロ、BEバティストゥータ、BEトッティといった超レアカードが飛び出した。クイズにいち早く答えれば超激甘レートでトレードが成立する「カルチョQ」では、中に5枚のカードが入った封筒をいくつか用意し、トレード権を得た人が一つだけ封筒を持っていけるという新しいトレード方法に挑戦。封筒には「高級LEGEND5枚」のような激アツなものから、「LEナナミ＋白4枚」のようなちょっぴり残念(？)なものまでいろいろと入っており、中身が発表される度に会場が盛り上がった。



イベントは大会終了後に行なわれたが、ほぼ全員が参加してくれた。

ファミ通&アルカディア連動企画

WCCF トレーディングツアー 第14回 東京編

ファミ通&アルカディア両編集部のWCCF好きな面々が、全国各地のWCCF設置店舗でカードをトレードしていくという企画。今回は全国決勝大会会場での模様をお届け！



ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2002-2003

■メーカー：ヒットメーカー／セガ
■ジャンル：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
■発売日：2003年9月（稼働中）
■使用基板：NAOMI2

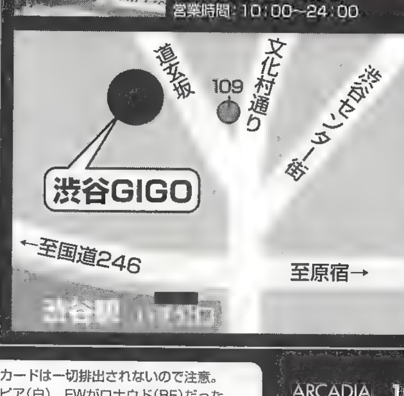
「Ver.2.0」の足音が徐々に聞こえ始めてきた本作。今月は「WCCF CUP WINNER'S CUP」全国決勝大会のリポートを中心にお届け。上位入賞チームのフォーメーション&戦術も徹底分析していくぞ。そして、決勝大会の舞台で熱唱してくれた、ヒットメーカー光吉 猛修氏のインタビューも掲載だ!!

WCCF 2002-2003 Ver.2.0 ロケテスト開始！

1月15日（木）からWCCFの聖地「渋谷GIGO」で、「WCCF 2002-2003 Ver.2.0」のロケテストが行なわれている（本作の詳細は次号以降でお届け！）。本作ではCPUの「AI」に手が加えられたほか、チームデータ画面で連携線を確認したり、選手に好きな背番号を付けたりすることも可能となっている！ 早くプレイしてみたいという人は足を運んでみよう!!



渋谷GIGO
住所：東京都渋谷区道玄坂2-6-16 SHIBUYA I'm ON DOUGENZAKA BUILDING 1F～4F
電話：03-5458-2201
営業時間：10:00～24:00



WCCF事典
ロケテスト注意事項：ロケテストバージョンの「Ver.2.0」をプレイした後には、現行の選手カードが排出される。「Ver.2.0」で追加される選手カードは一切排出されないので注意。
全国決勝大会での選手カード使用率：ポジション別に使用率が高かったのは、GKがブッフォン(IT)、DFがレグロッターリエ(白)、MFがアッピア(白)、FWがロナウド(BE)だった。

決勝トーナメント結果

1回戦
- 国分タイチ（東海エリア準優勝） 2 - 0 ホーク（関西エリア準優勝）
- ダミアーノ松任（東海エリア優勝） 1 - 0 シーマクン2ND.1.2（九州エリア優勝）
- FCリルガミン（北関東エリア優勝） 4 - 5 横須賀ファイトクラブ（東京エリア第4位）
- DS 1/2（東北エリア準優勝） 4 - 5 ベガルタシンキチU5（東北エリア優勝）

準決勝
- 国分タイチ 2 - 1 ダミアーノ松任
- 横須賀ファイトクラブ 0 PK - 2 PK ベガルタシンキチU5

決勝
- 国分タイチ 1 - 2 ベガルタシンキチU5

優勝 ベガルタシンキチU5

準優勝 国分タイチ

予選リーグ結果（※太字が決勝トーナメント進出者）

Aブロック 第1グループ

チーム名	勝ち	負け	引き分け	勝ち点
DS 1/2	2	1	0	6
スピードスター@ミラクル	1	0	2	5
LEミラクルミッキー	0	1	2	2
プレミアムグランデ	0	1	2	2

Aブロック 第2グループ

チーム名	勝ち	負け	引き分け	勝ち点
FCリルガミン	2	0	1	7
シーマクン2ND.1.2	2	0	1	7
ブラザー2	1	2	0	3
バーミンガムFC（CPU）	0	3	0	0

Bブロック 第1グループ

チーム名	勝ち	負け	引き分け	勝ち点
横須賀ファイトクラブ	2	1	0	6
ベスト・レオーネSS	1	0	2	5
ハーモニー	1	1	1	4
ジズー エル・ブランコ	0	2	1	1

Bブロック 第2グループ

チーム名	勝ち	負け	引き分け	勝ち点
1.2.3 ダァァァー！（決勝辞退）	1	0	2	5
ホーク（繰り上げ通過）	1	1	1	4
カルチョ	1	1	1	4
エネミーゼロZ W.G	0	1	2	2

Cブロック 第1グループ

チーム名	勝ち	負け	引き分け	勝ち点
国分タイチ	3	0	0	9
ベガルタシンキチU5	2	1	0	6
南国・バナナー	0	2	1	1
mOw ホッフヌング	0	2	1	1

Cブロック 第2グループ

チーム名	勝ち	負け	引き分け	勝ち点
ダミアーノ松任	2	0	1	7
サンクゴッド W.G	1	0	2	5
ミシェルクライン	1	1	1	4
エルフィン・under5	0	3	0	0

白熱の名勝負が続出！決勝トーナメント!!

決勝トーナメント1回戦は、4試合のうち2試合がPK戦に。PK戦で運をたぐり寄せたのは、「横須賀ファイトクラブ」と「ベガルタシンキチU5」。ほかの2試合では、唯一予選リーグで負けが無かった「国分タイチ」と、東海エリア期待の星「ダミアーノ松任」の2チームが駒を進めた。

準決勝で盛り上がったのは、「横須賀ファイトクラブ」VS.「ベガルタシンキチU5」戦。「ベガルタシンキチU5」のクライフェルトがドリブル突破から2ゴールを上げる活躍を見せ、会場は大いに沸いた。もう一方の試合では「国分タイチ」が2対1で勝利。決勝戦は「国分タイチ」VS.「ベガルタシンキチU5」というカードになった。

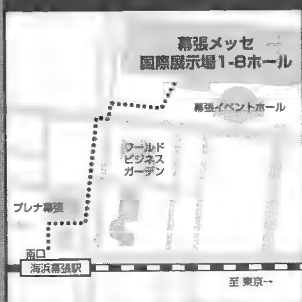
決勝戦……試合が動いたのは前半16分。ジダンのフリーキックが弾かれたところをダボが押し込み、「国分タイチ」が先制。しかし、後半に「ベガルタシンキチU5」のラヴァネッリが同点弾を入れると、試合終了間際にはクライフェルトが再び爆発！ 相手のゴールキックをカットすると、ドリブルで持ち込んで決勝ゴール!! 場内には“ベガルタコール”が響き渡った。



見事優勝した「ベガルタシンキチU5」には、優勝記念カップ、デル・ピエロのサイン入りイタリア代表ユニフォーム、そして世界に一つしかない特製カードバインダー！（全カード入り）が贈られた。

トレードイベント 次回開催場所告知！

アクセスマップ



幕張メッセ

ショー開場時間：10:00～17:00
アクセス：JR京葉線「海浜幕張」駅より徒歩5分
URL：http://www.m-messe.co.jp/

[illegible]ムの祭典「AOU 2004 アミューズ[illegible]の一般公開日[illegible]る2月21日（土）、[illegible]ートイベントを開催！ 当日に1月30日発売の月刊アルカディア3月号（今[illegible]んでいる本）、もしくは2月20日発売の週刊ファミ通3月5日号の[illegible]持ってきてくれた人には、選手カード[illegible]に入った状態。先着200名様まで[illegible]。

※ステージ使用時間が[illegible]個人トレードは[illegible]

開催場所：AOUエキスポ セガブース
開催日時：2月21日（土）PM12：30～
内　　容：クイズ形式のトレーディング会
参 加 費：無料（入場料は別途かかります）
参加資格：WCCF選手カードをお持ちの方

カルチョファン垂唾！ロベルト・バッジョのサイン入りユニフォーム!!



恒例のプレゼント抽選会では、「月刊カルチョ 2002」編集長の岩本氏が「好きな選手のカードにサインをもらえる権」を、ヒットメーカーの前山氏がR・バッジョのサイン入りユニフォームを出品してくれた！



クイズ型トレード「カルチョQ」の封筒には、最低でもキラー枚を封入。何が出るかは運次第。



オークションでロケテスト版BEブッフォン&カンナヴァロをゲットしたのは、かわいいちびっ子……。

幕張メッセに急げ！：「AOU 2004 アミューズメント・エキスポ」のセガブースでは、上のカコミで告知しているトレードイベントのほかにも、『WCCF 2002-2003 Ver.2.0』の映像出展&追加カードの展示が決定している。新たな追加カードは果たして何なのか？ 気になってしょうがない人はショー開場へ足を運ぶしかない!!

Japan Championship THE 2nd WCCF CUP WINNER'S CUP

ベスト4チーム フォーメーション紹介

全国5千5百ものチームから勝ち抜いてきた、準決勝進出チームを紹介。ベスト4はそれぞれに個性的な編成になっていて興味深い。





ベガルタシンキチU5

SUB:
デルヴェッキオ
ヤンカー
ダルマ
ディ・ナターレ
R·ジュニオール

3-6-1の1トップとも、3-4-3のLEGENDで構成された3トップともいえるフォーメーション。1トップ・クライフェルトの優秀さを全国大会で示したチームだ。その後ろには、アンリとラヴァネッリという優秀な点取り屋が控えており、非常に攻撃的な構成といえるだろう。また、アッピアをトレクァルティスタ(トップ下)に配しているのも特徴。高い位置でのボール奪取も狙えるため、守備面でも決して大崩れしていなかった。個性と強さを兼備したチームである。

【監督の狙い】センタリングからの攻撃とスルーパスはGKに取られやすいので、1トップのドリブル突破を多用しています。あとは3ボランチ・3バックをすべてDF登録の選手で守り切る。



横須賀ファイトクラブ

SUB:
アドリアーノ(2001-2002)
ヤンカー
スタンコヴィッチ(2001-2002)
ココ
トゥドール

フォーメーションは4-3-3というポピュラーなものだが、ネドヴェドをトップのセンターに入れているのが個性的だ。中盤は運動量が豊富で堅実な仕事ができるメンバーが並ぶ。また、DFラインは4人をフラットに並べ、中央に集めた形。

【監督の狙い】アンリの中央突破が主な狙い。中盤は奪取力重視。ネドヴェドやラウルセンは好きなので使っています。



国分タイチ

SUB：
ヤンカー
ヨルゲンセン
ヴィヴァス
アッピア
ミッコリ

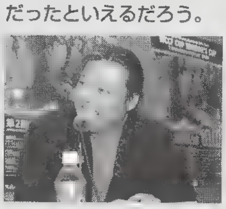
4-3-3で、トップとDFラインをフラットに並べた形(左図ではスペースの都合上、DFラインがフラットになっていない)。最も目を引くのが、ジダンをセンターFWに配している点だろう。DFラインはサイドを張り出させず、中央に集めた形だ。

【監督の狙い】MFのトゥドール、ダボ、ペロッタでボールを奪いまくって攻撃を仕掛ける。

今大会の傾向分析

今大会では4-3-3のフォーメーションを取るチームが多かった。しかし、その陣容にはそれぞれの工夫が感じられる。FWの選手を2列目に配したり、DF登録の選手を中盤に起用したりと、本来の役割に縛られない選手配置が多く見受けられた。研究·試行錯誤の末に行き着いた構成であることが推し量れる。

また、レギュラーカードの選手とGKのブッフォンは多くのチームで重複していたが、レアカードは非常にバリエーションに富んだものになっていた。今大会はプレイヤーの個性がチームに反映され、それを見るのも大きな楽しみだったといえるだろう。



プロデューサーの土屋氏も「選手構成のバリエーションが増えた」と語る。



ダミアーノ松任

SUB:
レグロッターリエ
テデスコ
グロッソ
ガウティエリ
マレスカ

5-2-3とも3-6-1とも取れる、ちょっと変わったメンバーとフォーメーションのチームだ。1トップ·アンリや中盤の守備を一手に引き受けるトンマージにかかる負担は相当なものだろうが、5バックに近い守備陣が人数をかけて守る。このチームの狙いを聞いたところ、逆に尋ねられてしまうという個性派監督が率いる。

【監督の狙い】むしろ教えてください。

WCCF事典 今作で排出されたレアカード「セリエAレジェンド」の存在が、チームごとのバリエーションを生む大きな要因になっている。レギュラーカードのメンバー、特に中盤は似た顔ぶれになっているが、それは今後のシリーズ展開によって解消されていくだろう。チームの個性がはっきりと分かれていくことで、今後はより「見る楽しみ」が大きくなっていくのではないだろうか？

荘厳なるWCCF音楽の父！

光吉猛修 INTERVIEW 1st Half

あまりに印象的なWCCFの音楽を作り出したのは、VGM界ですっかりおなじみのあの光吉猛修氏だ。今月と来月の2回にわたり、WCCFサウンドとコンポーザー光吉氏の秘密に迫る！



——今度のWCCF全国大会では、光吉さんのパフォーマンスが見られるそうですね（インタビューは全国大会直前の1月8日に収録）。

光吉　はい。といっても、今回はメインテーマの独唱なので楽なんです（笑）。

——WCCFの音楽って、すごく荘厳で、かつメロディーが印象に残りますね。

光吉　ありがとうございます。音楽のコンセプトを決める時にいろいろなサッカー番組を企画の人間と見ていたんですね。そこでベルディのオペラ「アイーダ」が使われていて、「ああ、これだ」と思ったんです。でもそのまま使うのはつまらないので、方向性として「アイーダ」のような雰囲気に仕上げようと決めました。

セリエAは歴史があるリーグですから、伝統とか深みを表現するのに適したサウンドだと思います。

——日本でサッカーゲームというと、ギターサウンドが多かったので、重厚で格調高いWCCFは非常に印象的です。

光吉　そうですね。僕自身、『バーチャストライカー2』でフュージョンっぽい音楽を取り入れたり、コンシューマー版の『ビクトリーゴール』でギターサウンドで歌ったりしているので、その二つとは違うものにしたかったんです。

——WCCFの音楽はとてもメロディーが印象的ですね。

光吉　やるからには中毒性のあるメロディーを作りたかったですね。それに、サッカーゲームの音楽って流されがちで、効果音重視の面があると思うんですよ。ゲーム中で音楽が流れるわけではないですから、その分、キャッチーなものにしたかったんです。

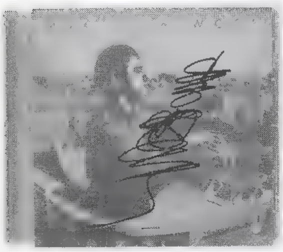
——オペラをモチーフにしたことで、楽器や音色の選択でご苦労があったのでは？

光吉　今回はオーケストレーションをやらなければならなかったんですけど、クラシックの決まりごとっていうのがあるんですよね。具体的な例を挙げますと、フルートは、オーボエと同じ旋律でも良いけどチューバとはダメ、とか。僕はちゃんと音楽を勉強していないので、知識が無い分、その辺りは苦労しましたね。

——どなたかにアドバイスを求めたのですか？

光吉　実はその手助けになったのが、『シェンムー』で一緒に仕事をした古代祐三さんとの会話なんですよ。彼はその方面への造詣が深いので、その時に話したことを思い出しながら作っていましたね。

（以下、次号へ続く　敬称略　東京大田区・ヒットメーカーにて収録）



光吉氏の直筆サインが入ったWCCFサントラCDを、抽選で1名の方にプレゼント（応募方法はP60参照）。

第二回　「3-4-1-2」投票結果発表！



2回目の募集となった今月は、前回より投票数が大幅に増えた。投票していただいた方々には大感謝！

テーマとなる「3-4-1-2」はトップ下を配した3バックということで、初選出の選手も登場。GKは前回同様の二人だが、トルドが急激に票数を伸ばしてきた。前回の「全員ブッフォンに投票」現象が、トルド使いの心に火を点けたか？　3バックではミハイロヴィッチが初選出。レグロッターリエは今月最多の支持を集めている。フル部門のDFは納得のメンバーだが、F・カンナヴァロは票が3個所に散ったため選出を逃した。

3-5-2の注目ポジション、左右のウイングバックでは安定人気の左サイドと対照的に、右サイドの二人が初選出。攻撃的な選手が票を集めている。トップ下ではジダンが選出され、使用プレイヤーが増えていることを感じさせる。ジャポネーゼ・中村も先輩・中田より先に選出された。2トップは動きが少なく見えるが、実は大激戦。その中でからくもアレックスをかわしたヴィエリが初選出を果たしている。

投票規定

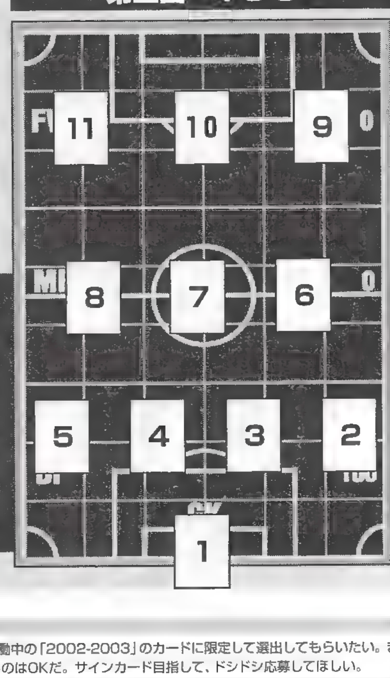
レギュラー（白）とフル（黒以上のレアリティー）の2部門で、「あなたが最も優れていると思う選手」をポジションごとに選出してほしい。もちろん愛情重視の選出も大歓迎だ。投票者には抽選で、選手直筆のサインが入ったカードをプレゼント！（今月はS・コンセイソン、エムレ、A・フィリッピーニ!!　サインカードの写真や応募方法など詳細はP60参照）　応募には必ず本誌巻末の綴じ込みハガキの自由欄を使っていただきたい。サインカードを希望の際は、欲しいカードの番号も忘れずに!!

プレイヤー参加型企画!!

il 11 giocatore migliori

WCCF 2002-2003 ベストイレブンを決めよう!!

第三回　4-3-3



投票急増中の「ベストイレブンを決めよう！」企画。再度補足しておくと、前作2001-2002のカードはNG。現在稼働中の「2002-2003」のカードに限定して選出してもらいたい。また、レギュラー部門にスペシャル（黒）やレアを入れることはできないが、フル部門にレギュラー（白）カードを入れるのはOKだ。サインカード目指して、ドシドシ応募してほしい。

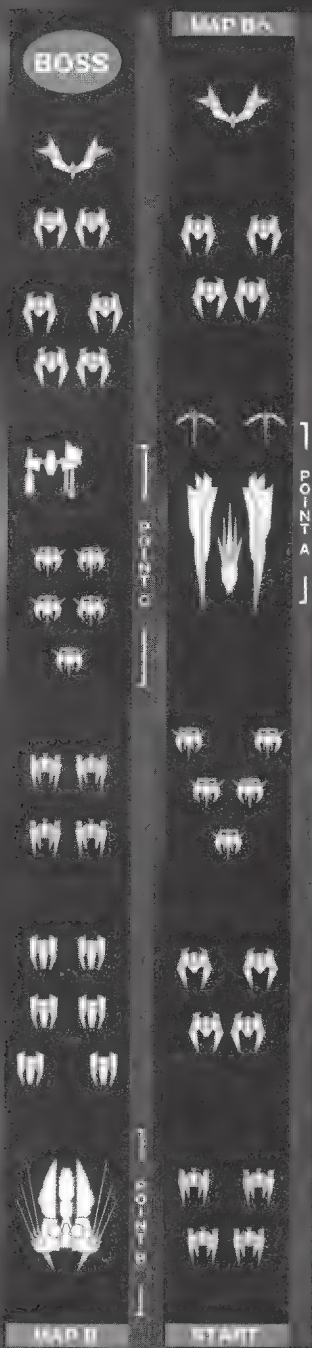
エンディングは目の前だ!!

PSYVARIAR 2
THE WILL TO FABRICATE

サイヴァリア2 THE WILL TO FABRICATE
■メーカー：サクセス・スコーネック、タイトー
■ジャンル：シューティング
■操作方法：8方向レバー＋2ボタン
■発 売 日：2003年11月発売（稼働中）
■使用基板：NAOMI

今回は通常のプレイでの最終面になるエリア5を攻略。ボス戦ではシリーズ伝統の"無敵乗っかり"が必須テクニックになる。また、隠しステージの演出、敵の攻撃はぜひその目で見てほしい。

Text：京城



AREA 6 出現条件発覚!!



通常はエリア5をクリアすればエンディングだが、エリア5クリア時に、自機が最終形態（レベル386）になっているとエリア6が出現する（コンティニューしていてもOK）。

ここではエリア0で登場したライバル機との一騎打ちになるぞ。

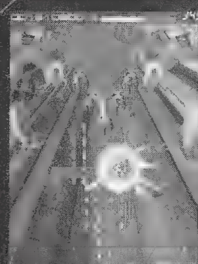
AREA 5 ETA

エリア分岐……無し

これまでとはうって変わって難度が低くなるステージだ。道中では大型機での連続バズがキモになる。

一方、ボスは無敵のっかりを使わないと勝ちめが無いほどの強敵だぞ。

POINT C 無理なバズは禁物



直前の敵でレベルアップして弾をなぞればいい。



右下で待って、横座標を少しずつずらしていこう。

5機セットで出てくる敵は、直前の敵でレベルアップして、無敵のまま敵弾をV字になぞるように動けば連続してレベルアップ可能。

この際に少し待ってからショットを撃ち始めれば、敵を逃がすことも無いので非常におすすめだ。

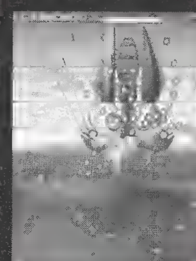
次の中型機はまず画面右下で待ち、直線弾が来たら少し横に移動してバズる。移動スピードが速い上に、背景のスクロールが逆なので惑わされやすいが、意外に耐久力が低いので問題は無いはず。速い通常弾ばら撒きが発射されたら、すぐにショットを撃てば壊せる。

POINT B 適度な撃ち込みでフォロー

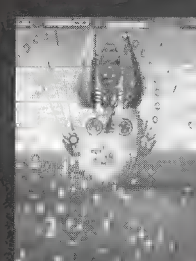
最初の攻撃は一度レベルアップしてから大型機の真下へ移動し、左右に動けば問題は無いだろう。

むしろ、弾数が中途半端な後半の方が無敵を継続するのが難しい。ばら撒き攻撃のときにショットを撃って、ゲージ量を稼ぐといい。

大型機が、止まっているように見えるほど弾速の遅い白大弾を大量に発射したら、すぐ自爆するのでとどめを刺しにいこう。

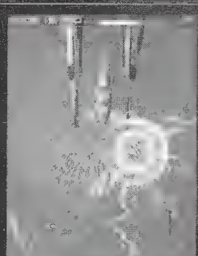


この攻撃は無理せず画面下に下がって避けよう。

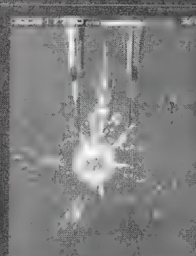


大型機の左右移動に合わせて動くのがベストだ。

POINT A レベルアップで無敵継続



レーザー密集攻撃は、できるだけ大きく動くといい。



大型機の正面のやや下でさらにバズっていく。



左右の小型機の弾を、下に移動しながらバズる。

弾数が多く、連続レベルアップが途切れないぞ。最初に左右の小型機の下へ行き、弾をバズってから大型機の弾でバズろう。大型機には中央しか判定が無く、ショットが全弾当たらない。前もって撃ち込んでおこう。



MAP 点数 1000点 必ず5機セットで出現し、自機を狙わない2連の直線弾を5発撃ってくる。



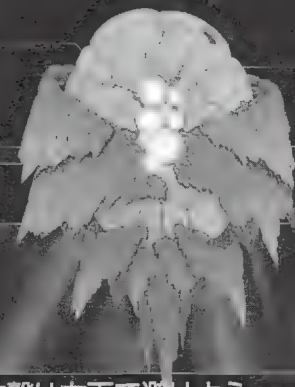
MAP 点数 10000点 2WAYの自機を挟み込むような攻撃がバズりやすく、ゲージ増加量も多い。



MAP 点数 1000点 自機狙いの弾を発射してくるが、弾数が少ないのであまり近付かないように注意。

AREA 5 BOSS

Gluon I.U.



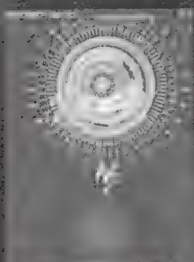
第一形態　無敵で乗っかろう

第一形態の攻撃は密度の高い全方向弾3種類で、D、Eの攻撃を避けるのが非常に難しい。
ここでは前もってゲージを調整しておき、レベルアップの無敵で弾幕をやり過ごすのが望ましい。

ゲージ調整がすべて
ボス戦ワンポイント

ショットを当てるなどしてゲージを調整し、Dの攻撃時にレベルアップしてボスに重なっていく。

Dでうまく重なるためには、ボスに到達したときにゲージ量を6割ぐらいにしておくといい。ステージ最後で敵を逃すなどして調整していこう。



ショットを撃ちつつ中心に重なればそのまま倒せる。



ゲージさえ調整しておけば無敵時間で楽勝だ。

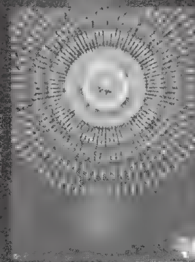
C攻撃は右下で避けよう
ボス戦ワンポイント

Cの攻撃は、ボスが左右に少しずつ揺れるので難しく感じるが、実は弾道が一定。自機の動きもそれに合わせればゲージ調整無しでも避けられる。

画面右下隅に自機を押し付けて待ち、揺れに合わせて左→左→右と少しだけ移動すればいい。

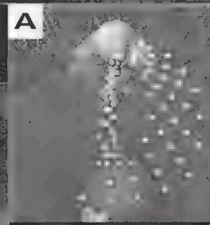


左→左→右と動く。移動はほんの少しだけでいい。

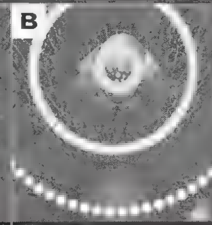


初期位置は画面の右下隅に押し付けたところ。

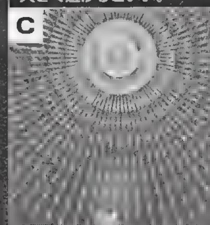
AREA 5 BOSS 攻撃パターン

A


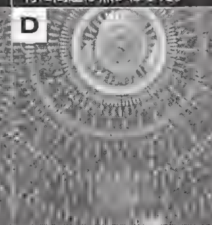
自機狙いの通常弾と回転ばら撒きの混合攻撃。左右に大きく避けるといい。

B


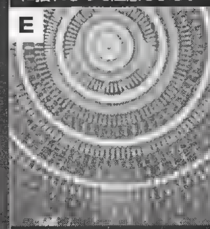
白大弾の全方向弾。すき間が大きく弾速は遅いので、特に問題は無いはずだ。

C


密度が濃くなった全方向ワインダー攻撃。ボスが左右に揺れるので注意しよう。

D


全方向への弾の複合攻撃。無敵乗っかりを利用しないで避けるのは相当厳しい。

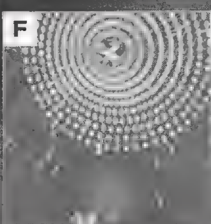
E


Dに緑弾が加わったもの。弾の密度が濃くなり、さらに難しくなっている。

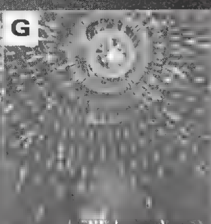
第一形態 攻撃パターン

A→B→C→D→E→A→B→C→D→E→自爆

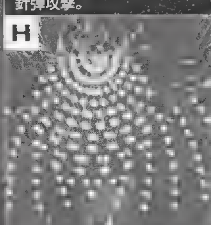
AREA 5 BOSS 攻撃パターン

F


弾速が遅い全方向へのピンク通常弾ばら撒き＋若干の針弾攻撃。

G


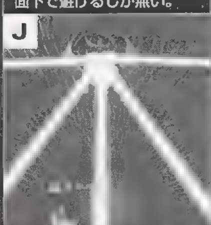
全方向への針弾攻撃。弾速が遅く、密度は薄いので回避は難しくない。

H


緑弾のばら撒き攻撃。弾速が速く、死角が無いので画面下で避けるしか無い。

I


密度は薄いが非常に弾速が速い針弾攻撃。とっさに反応するのはまず無理だ。

J


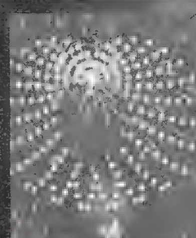
5方向のレーザーが、扇が閉じるようにワインダーする。この動きは完全に固定。

第二形態 攻撃パターン

F→G→H→I→J→F→G→H→I→J→自爆

第二形態　弾幕のすき間をくぐり抜けろ





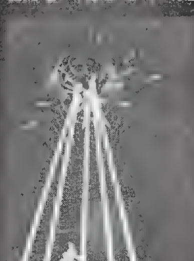
本作には珍しく、ほかのシューティングのような弾避けが必要になる第二形態。ある程度の慣れは必要だが、ローリングをしていない状態の方が当たり判定が分かりやすく、弾が避けやすいはずだ。

特に難度が高いHの攻撃は、二つ並んでいる弾の間に入るようにしてやり過ごすのが最も簡単。このとき、自機の中心にしか当たり判定が無いことをしっかり認識して座標を合わせていこう。

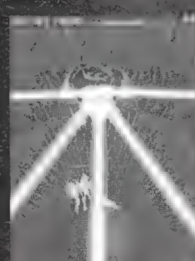
レーザーは正面ややズレで
ボス戦ワンポイント

Jの攻撃は、ボスが光るという前兆があるので予期しやすい。ボスの真下に出ているレーザーの少し横に位置していれば当たることは無いぞ。

また、この際にできるだけボスに近付くとバズ数が多く稼げるので覚えておこう。



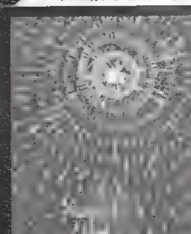
自機に当たる直前でレーザーが消えるので大丈夫だ。

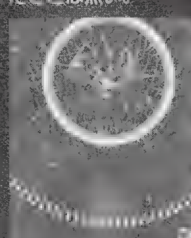


ボスの真下に出ているレーザーにバズる位置で待機。

小刻みな移動が大事
ボス戦ワンポイント

F、Gの攻撃は弾速が遅いので簡単。余裕があればボスにショットを当て、Hの攻撃に備えてゲージを調整していきたい。無敵時間を利用してやり過ごすに越したことは無い。

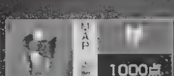




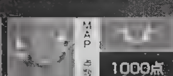
Iの攻撃は非常に弾速が速い。弾2発ごとに自機を少しだけ横に移動させて避けよう。この場合も、自機の初期位置を右下隅や左下隅にすると、座標合わせがやりやすいのでオススメ。



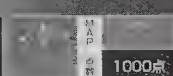
10000点　素早い移動で常に自機を狙い弾を発射する中型機。逃げ際のバラマキ弾に注意。



1000点　ここまでのステージでも何度か登場している、自機狙いの弾を撃ってくる小型機。



1000点　出現時に丸大弾を全方向に発射し、逃げ際に自機を挟み込むように針弾を発射する。



1000点　5WAYに連なった通常弾を攻撃を1回発射した後、画面外へと逃げていく。

対戦魂、いまだ衰えず!!

EVOLUTION
VIRTUA FIGHTER4

バーチャファイター4 エボリューション Ver.B

考えてみれば、「EVO」が出てから早1年半、「VF4」からは2年半が経過している。その時期にあって、いまだに新コンボが発見されるから恐ろしい。

インプレッション

メインキャラだけでも軽く10,000試合オーバー、という人も多いのでは？　それほどまでに人を引き付ける「バーチャ」の魅力とは、一体何なのだろう……。

君は実戦投入できるか!?

実戦新コンボ集 PART2

Text：ちゃっきー
情報協力：瀧琉豪、華火霊、ちび太、ウルフィー

実戦的新コンボ特集、まさかまさかのPART2!!　華火霊氏が開発したアキラの超破壊力コンボは特に注目だ。

[illegible]

※コンボの頭に付いている記号について　「ノ」＝[illegible]ノーマルヒット[illegible]　「カ」＝[illegible]カウンターヒット[illegible]

アキラ（今月の逸品）

相手：リオン、レイ・フェイ
始動前の足位置：ハの字

ノーマルヒット時で83のダメージを与える華火コンボ。対リオンは⇧⇧Ⓟ、⇨⇨ⓀⓀともに1フレーム消費無しで出すことが条件となる。避けにヒットしたときなどノーマルヒット時は安定しないので、主に確定反撃時に狙おう。また、対レイ・フェイは対しゃがみ硬化限定。この場合は、⇧⇧Ⓟを消費ありで出すこと。なお、いずれも⇨⇨ⓀⓀはジャスト受け身可能だが、立ち⬇⇨⇨Ⓟにすれば確定。

ノ 馬歩衝靠（⬇⇨Ⓟ+Ⓚ）→立ちⓅ→掃炮（⇧⇧Ⓟ）→連環腿（⇨⇨ⓀⓀ）



ジャッキー

相手：リオンまでの中量級
始動前の足位置：平行

軽めの中量級に決まる実戦的なコンボ。総ダメージは77で、レバー前入れⓅ→⇨ⓅⓅ⇩Ⓚより3高い。受け身攻めしやすい点もポイント。

カ グローインキック（⇨Ⓚ）→スタンディングニーキックコンボ（⇦ⓀⓀ）→スマッシュアッパー（⇧⇧Ⓟ）



ラウ

相手：パイ、サラ
始動前の足位置：ハの字

対パイは⇦⇦⇦Ⓟを1フレーム消費ありで、対サラは消費無しで出すと決まる。ダメージはノーマルヒット時59で、基本コンボより8高い。

ノ カ 虎槍掌（⇦⇨Ⓟ）→レバー前入れⓅ→斜上掌～背旋連掌（⇧⇩⇧Ⓟ⇦Ⓟ）



ウルフ

相手：アオイを除く軽量級、リオン
始動前の足位置：平行

ダメージはノーマルヒット時56とかなり高め。リオン以外の3キャラに対しては、ハの字始動でもジャスト受け身でしか回避されない。

ノ カ エルボーバット（⇦Ⓟ）→レバー前入れⓅⓀキャンセル→スクリューラリアット（⇨⇧⇩⇧⇦ⓅⓅ）



カゲ

相手：アオイ、ベネッサ
始動前の足位置：――

ダメージは55。大ダウン攻撃には1劣るが直接⇧Ⓚ+Ⓖを決めるより7高い。アオイには確定、ベネッサもジャスト受け身でしか回避できない。

カ 龍尾閃（⇦⇦Ⓚ+Ⓖ）→自分の背中側に避け→風刃裏水車（⇩Ⓟ+ⓀⓀ）



シュン

相手：ジェフリー
始動前の足位置：ハの字

足位置ハの字始動で、ジェフリーにのみ決まるマニアックなコンボ。ダメージは73で、基本コンボとなるしゃがみⓅ→⇧ⓅⓀよりも5高い。

カ 月牙叉撃（⬇⇧Ⓟ）→何仙連環臂打（⇨ⓅⓅⓀ）



リオン

相手：ブラッド
始動前の足位置：――

例によって、前ダッシュからのしゃがみⓅを当てるタイミングが最大のポイント。ダメージは70で、いうまでもなく対ブラッド最大だ。

登山翻車脚（⬇⇨Ⓟ+Ⓖ）→前ダッシュ→しゃがみⓅ→立ちⓅ→連捶掃手（ⓅⓅ⇩Ⓟ）

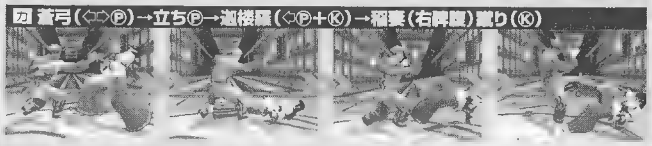


コウ

相手：アオイ、パイ
始動前の足位置：平行

立ちⓅを少し遅らせて当てよう。左に挙げた2キャラはジャスト受け身のみ回避可能。サラに対してはバウンドコンボになるが、狙う価値はある。

カ 蒼弓（⇦⇨Ⓟ）→立ちⓅ→迦楼羅（⇦Ⓟ+Ⓚ）→稲妻（右脾腹）蹴り（Ⓚ）



コウ

相手：重量級
始動前の足位置：――

立ちⓅのタイミングが重要。受け身失敗にダウン投げが決まれば大ダメージを与えられる。確定を取りたいなら、立ちⓅ後を立ち⬇⇨Ⓟ+Ⓚに。

カ 胸尖蹴り（⇦⇨Ⓚ）→しゃがみ前ダッシュ→立ちⓅ→鉄槌（⇦Ⓟ）



基礎編：まずはこれだけ覚えればOK！

使用頻度の高い固有技

掃撃	カウンターヒット、硬化カウンターヒット時に相手を浮かせる。ガードされても[illegible]
⬇⇧Ⓟ	
肘打ち	[illegible]十文字構えに移行できる。
⇨Ⓟ	
烈拳螺旋撃	[illegible]
ⓅⓅ⇧Ⓟ	
風閃刃	ノーマルヒットで相手を浮かせる[illegible]
⇧Ⓟ	
螺旋蹴り	かなりリーチがある[illegible]
Ⓚ+Ⓖ	

コンボ

①掃撃(⬇⇧Ⓟ)→風刃裏水車(⇩Ⓟ+ⓀⓀ)
※カウンターヒット、硬化カウンターヒット限定
②風閃刃(⇧Ⓟ)→立ちⓅ→風刃裏水車(⇩Ⓟ+ⓀⓀ)
③円月蹴り(⇦Ⓚ+Ⓖ)→しゃがみⓅ→影刃(⇨⬇⇧Ⓟ+Ⓚ)
※重量級以外
④弧延落(⇦Ⓟ+Ⓖ)→浮身膝蹴り(⇧⇧⇨Ⓚ)→立ちⓅ→斧旋連脚(⇨Ⓚ+Ⓖ)→小ダウン攻撃
※アオイ、パイ以外
⑤弧延落(⇦Ⓟ+Ⓖ)→前ダッシュ→旋風刃(⇩Ⓟ+Ⓚ)→螺旋裏蹴り(⇦ⓅⓀ)→斧旋連脚(⇨Ⓚ+Ⓖ)→小ダウン攻撃
※対アオイ、パイ

掃撃と投げの二択で攻める

[illegible]

一方、不利な状況では、[illegible]

中距離戦の主力は螺旋蹴り

[illegible]

今から始めるサブキャラ講座

SUB-CHARACTER BRING UP LECTURE

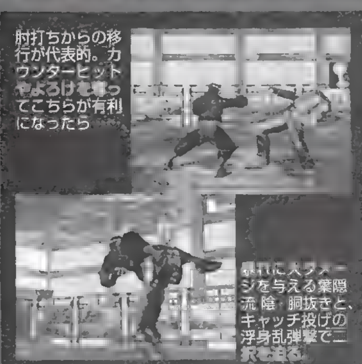


FILE：09
影丸(かげまる)
Kage Maru

カゲってどんなキャラ？

[illegible]

上級編：さらなるレベルアップのために

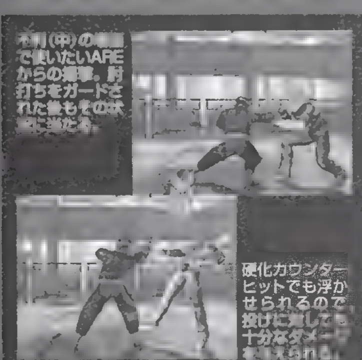


肘打ちからの移行が代表的。カウンターヒットやよろけを奪ってこちらが有利になったら

[illegible]ジを与える葉隠流 陰 胴抜きと、キャッチ投げの浮身乱弾撃で二択を迫る。

十文字構えの活用

[illegible]



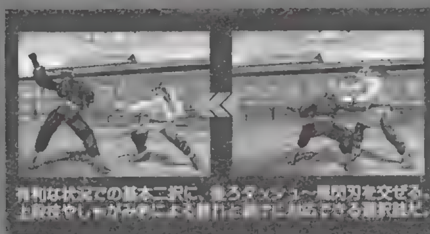
不利(中)の場面で使いたいAREからの掃撃。肘打ちをガードされた後もその状況に当たる。

硬化カウンターヒットでも浮かせられるので投げに比しても十分なダメージを与えられる。

「ARE」掃撃の使いどころ

[illegible]

中級編：連係を覚えよう!!



有利な状況での基本二択に、後ろダッシュ→風閃刃を交ぜる。[illegible]

しゃがみⓅ→後ろダッシュ→風閃刃

[illegible]



[illegible]

烈拳螺旋撃→旋風刃

[illegible]



小太刀抜きは有利な状況で使いたい[illegible]

小太刀抜き[illegible]

小太刀抜きをガードされた[illegible]

有名プレイヤー大解剖
～第6回～

Nuki ヌキ





2Dトッププレイヤーの実力を「EVO」でも発揮。「東京ち対武」[illegible]（特別称号「[illegible]」取得）、先日の「[illegible]」[illegible]など大活躍。次の狙いは、仲のいい「ちび太」「[illegible]」と組んでの[illegible]だ!!

ヌキに聞く七つの質問

Q：好きな技は？
A：草薙（⇙Ⓚ+Ⓖ）、天地陰陽（⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ）、心中突（⇩⇦⇙Ⓟ+Ⓚ）

Q：嫌いなキャラは？
A：サラ、パイ

Q：これが決まると乗る、というものはある？
A：引き遣い→立ちⓅ→陰掌（⇦⇘Ⓟ+Ⓚ）→雲蹴り（⇖ⓀⓀ）→大ダウン、という壁コンボを決めたとき

Q：負けそうになったときはどうする？
A：自信を持って相手のミスを待つ

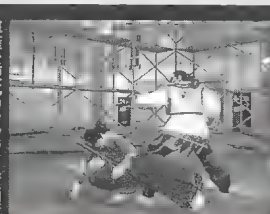
Q：アオイを使う理由は？
A："足払い"の草薙、キャンセル（寸止め）という、2Dっぽい概念があるから

Q：強いと思うキャラは？
A：サラ=パイ=アキラ

Q：弱いと思うキャラは？
A：ゴウ>ブラッド


2Dゲームで使い慣れた"足払い"の鋭さでは、右に出るものはいないだろう。

ポイント① 草薙からの攻防


草薙を硬化カウンターで当てたときは、ノーマルヒット時ほど不利ではなくなる。

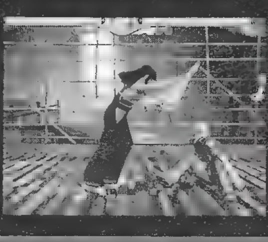

そのため、発生の早いアオイの立ちⓅなら、ヒジクラスの技を止めることが可能だ。

草薙を出したら、硬化カウンターに注目。ノーマル時よりもスキが小さく、立ちⓅで肘クラスの技をつぶせるのだ。これを予想していない相手が多いので、立ちⓅ→投げが決まりやすい。

草薙から天地陰陽に派生させたときは、流水（天地陰陽中⇧or⇩）→横投げ抜けが安定行動。1P、2Pに関係無く、画面の上方向に流水を出したときは⇦Ⓟ+Ⓖ、下なら⇨Ⓟ+Ⓖで抜けられることを覚えておこう。流水後は打撃技に派生させるか、改めて避け投げ抜けを入れよう。

ポイント② 天地陰陽を決めてからの連係


左右どちらかの手（足）を取ったかで状況が変わるものは、特に注意が必要だ。


天地陰陽を読んで全回転を出してくる相手には、すかさず当て身に切り替えて迎撃！

天地陰陽を決めた後は、状況に応じて的確に技を使い分けることが重要。特に、ダメージの高い上勢柳扇掌（⇦⇦Ⓟ+Ⓚ）が決まる、上・中段Ⓚを取ったときは確実に決めよう。また、ヒザ系の技を取った後は桜花（⇨⇨Ⓟ+ⓀⓅ）が安定するが、足位置が平行のときは上勢柳扇掌を決めればダメージアップだ。

天地陰陽と当て身の使い分けも重要な要素。全回転技を読んだときだけでなく、投げ抜けを確実に入れたい場合に当て身投げ抜けとして使うといいだろう。

「闘劇」だけじゃ無い！ まだまだ熱いぞ!!



「闘劇予選も始まり、にわかに活気付いているバーチャ業界。「闘劇」記事はカラーページに任せて、ここでは昨年末に行なわれた歴史ある(!?)ベイエリアカップにクローズアップしてみたい。

バチャッ子 INFINITY EVOLUTION

バチャっ子 インフィニティ エボリューション

今年の最終戦はいつになく荒れました!?

BEAT-TRIBE PRESENTS TOKYO AREA POINT RANKING BATTLE

2003 東京ベイエリアカップ 総括

今回は特別編。1年間の長さにわたってビートライブで繰り広げられた「ベイエリアカップ」を振り返ります！

Text [illegible]

ベイエリアカップの歴史

1年間を通して優勝チーム[illegible]イトな大会「東京ベイエリアカ[illegible]今年でまさかの6シーズン目[illegible]より、広く全国のプレイヤー[illegible]れるところとなっている。

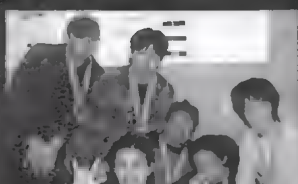
そして昨年12月28日、有馬[illegible]



総合3位：50pts.新宿（エド／マスク・ドヒジテツ／ムッキー晶／ナガト／セガール／東京メガネ） 終盤のまくりは圧巻、無尽蔵の適応力にベテランの意地を見た！

激戦の2003シーズン

今シーズンは優勝争いが例年以上にエキサイトし、TOPの「目黒部屋」と「豆電球」が同ポイントで首位（48pts.）、次いで「新宿」と「お～いハ[illegible]ここまで接戦になるのはスゴいと妙に感心したが、当事者[illegible]戦の詰めを誤っただけで全く[illegible]そろって極度のスリルの中で闘うハメとなった。



総合2位：56pts.目黒部屋（灘琉豪／闘哉／大須晶／養老影／ハクション／華火） 1位との差は、ぶっちゃけ1ポイントだけかも

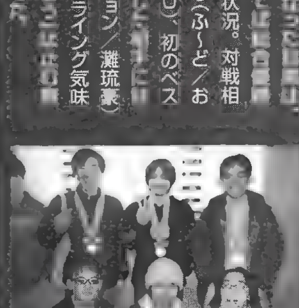
勝利のゆくえ

[illegible]上げたのが、若さと勢いで「本命」と目された「お～いハ[illegible]山の不動＆すぐるという新潟[illegible]ュ。あまりにも早い、お迎え[illegible]キー／ナガト／東京メガネ）は、[illegible]り敗戦を喫し予選を抜けられず、B（ヒジテツ／エド／セガール）も目一杯頑張って何とかプレイ[illegible]「虎龍」らをことごとく撃破！[illegible]したのである。その後もちび[illegible]しくもベスト8で力尽き、表彰[illegible]「たまにアピールしないと忘れ去られちゃうでしょ」とはセガールの弁。まさしく正論。[illegible]いも徐々にクリアとなり、いつしかTOPの「目黒部屋」と「豆電球」に絞られていた。[illegible]メントには2チームずつ送り[illegible]して迎えた準々決勝、ついに[illegible]の時点で豆電球が4pts.上回っており（目黒A敗退のため）、この対決で目黒の負けは「即終了」を意味していた。

しかし、ここで数多くの修[illegible]ンが冴え、難敵「PK」「K-2」を破る。これが効いて3－1で[illegible]と迫った。迎えた準決勝、ここ[illegible]れ、山田家のカクリ混にあっけなく3タテ。かくして10pts.[illegible]乗せのトータル58pts.で終了と[illegible]

一方、相手の思わぬつまず[illegible]が決まるという状況。対戦相手はJokers（ふ～ど／お子様J／北総WO）、初のベス[illegible]黒（華火／ハクション／灘琉豪）では、それこそフライング気味[illegible]

しかし、その後に起こる展[illegible]ノーマークの北総WOがハク[illegible]Wマッチポイントへ！[illegible]も見事な立ち回りを披露した[illegible]テージは大きかった。セットカ[illegible]敗退しトータルは56pts.止まり。[illegible]



総合優勝：58pts.豆電球（K-2／すけるとん／青パイ／PKアキラ／ゲームセンター嵐） どんな組み合わせでも入賞する安定感は総合力の証。

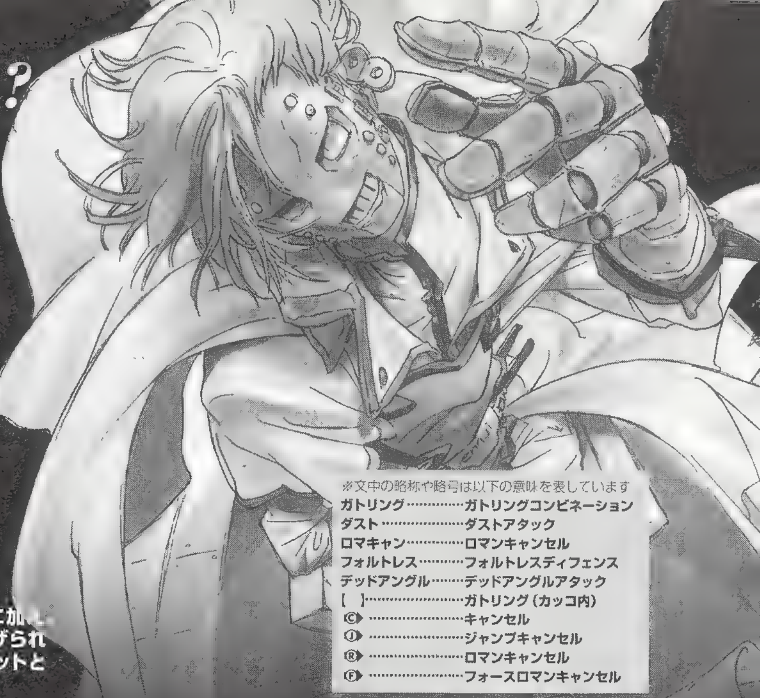
親方ビジョン

「逆ピラミッド」という言葉を耳にする機会が増えた。つまり、「EVO」業界における強さのヒエラルキーが、本来のピラミッド型ではなく、上級者ばかりが残った逆ピラミッド型を形成しているというのだ。確かに、今回の結果を見て分かるように、年間チャンピオンを争うほどのチームさえ簡単に予選落ちする始末。全体的にレベルの高いプレイヤーが多く、常に気の抜けない闘いが行なわれている。

しかし、この状況は意外と面白いのではないだろうか。例えば今回の大会で、サモハン、カクリ混、北総WO、フードといった新進気鋭のプレイヤーの名前を記憶した人も多いはずだ。これにより、今後の大会で彼らと闘うとき、また彼らの闘い振りを観戦するときに、「あの大会で○○を倒した××だ。」などといった色付けができ、大会をより楽しめるようになるだろう。輝きを持つプレイヤーの数が増え、大会の見どころが増えることは、悪いことではない。

バチャっ子 EVOLUTION [illegible] 7シーズン目は2月開幕予定です!!

闘劇予選には参加したかな？



GUILTY GEAR XX THE MIDNIGHT CARNIVAL #RELOAD

ギルティギア イグゼクス #RELOAD(シャープリロード)
ザ ミッドナイトカーニバル
■メーカー：アークシステムワークス／サミー
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+5ボタン
■発 売 日：2003年3月26日(稼働中)
■使用基板：NAOMI(GD-ROM)

今回は、おなじみ連載の開幕攻防に加え、現在、全国各地で熱い闘いが繰り広げられている『闘劇2004』予選をターゲットとしたチーム構築講座の2本をお届け！

※文中の略称や略号は以下の意味を表しています
ガトリング……………ガトリングコンビネーション
ダスト………………ダストアタック
ロマキャン……………ロマンキャンセル
フォルトレス…………フォルトレスディフェンス
デッドアングル………デッドアングルアタック
【 】……………………ガトリング(カッコ内)
Ⓒ……………………キャンセル
Ⓙ……………………ジャンプキャンセル
Ⓡ……………………ロマンキャンセル
Ⓕ……………………フォースロマンキャンセル

連載第7回
開幕攻防大研究

キャラの数だけ組み合わせ[illegible]、キャラごとの特徴を覚え、[illegible]すべし。

[illegible]

今回は闇慈対闇慈、スレイヤー対ロボカイ、イノ対エディ、ファウスト対ジョニー。この4通りの組み合わせによる開幕攻防を研究した。
大会など一発勝負の場では、分が悪くても威力の高い技を出してみることをオススメする。大会では慎重な選択を取る人が多いので、つぶされやすい技でも出せる場合が多い。さらに、ヒットすれば一気にアドバンテージを得られるので、有利な状況を作り出すためにも出す価値はあるだろう。

スレイヤー VS. ロボカイ

ロボカイの選択肢 ＼ スレイヤーの選択肢	[illegible]マッパハンチ	➡+HS	ダッシュ
[illegible]	スレイヤー CH	ロボカイ CH	ロボカイ CH
[illegible]	空	ロボカイ CH	スレイヤー
[illegible]	ロボカイ NH	スレイヤー NH	空

ロボカイは最速でしゃがみKを出すと、無敵付加Pマッパハンチ、前ダッシュに負ける。スレイヤーは、ロボカイに電力ゲージが無いため、読み負けてもリスクは小さい。開幕パイルバンカーなど強気の選択も有効。



防御力の高いロボカイからは早い段階でダメージを与えたい。スレイヤーは強気で。



ロボカイは電力ゲージをためたいので、距離を離して座談カイを出すのもいい。

闇慈 VS. 闇慈

闇慈の選択肢 ＼ 闇慈の選択肢	➡+P	足払い	P戒
➡+P	相殺	足払い CH	➡+P CH
足払い	足払い CH	相殺	P戒 CH
P戒	➡+P CH	P戒 CH	相殺

➡+Pは足払いに、足払いはP戒に、P戒は➡+Pにそれぞれ打ち勝つジャンケン。闇慈の攻撃は大振りなので、攻撃を見てから立ちHSもアリ。足払いは届かず、➡+P、P戒はガードポイントで対処できるぞ。



大振りな攻撃が多いので、相手側の攻撃を見てからガードポイント技が無難。



垂直ジャンプで様子を見るのもアリ。下り際にジャンプSを出せばリスクは低い。

ジョニー VS. ファウスト

ファウストはしゃがみPがリスクが小さく安定するが、リターンもほとんど無い。グリター イズ ゴールド(以下コイン)をくらってもいいなら立ちKや、立ちKつぶしの➡+PとしゃがみPつぶしのしゃがみHSを狙う➡+HSがいい。また、難度は高いがダッシュしゃがみSならコインを避けつつ攻撃を決められる。
ジョニーはコインを当てるか、➡+Kが最もリターンが大きい。しゃがみHSはカウンター時の見返りが大きく、一見リスクが低く見えるが、ノーマルヒット時に反撃を受けるため多用しない方がいい。

ファウスト側の選択肢 ＼ ジョニー側の選択肢	➡+K	しゃがみHS	グリター イズ ゴールド	ダッシュ
[illegible]	ファウスト CH	ジョニー CH	空	空
立ちK	ファウスト CH	空	相	ファウスト NH
[illegible]	ジョニー CH	ファウスト CH	ジョニー CH	ジョニー
[illegible]	ジョニー CH	ジョニー CH	ファウスト NH	ファウスト NH



ジョニーはとりあえずコインを投げてもいい。これを見せ、相手に意識させよう。



理想はダッシュしゃがみS。ただし、タイミングはシビアなので練習が必要だ。

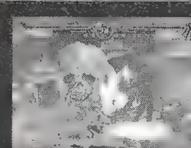
イノ VS. エディ

イノはしゃがみSがリスクが小さく、リターンが大きい選択肢で、カウンターヒット時ならケミカル愛情がつながり、そのまま起き攻めへ移行できる。強気の選択を取るなら、攻撃をくらっても空中くらいになるダッシュK(空中投げ仕込み)などがオススメだ。
対するエディはジャンプKがオススメ。ヒット時は連続技につなぎやすく、空振り時も飛行でフォローが効くため、リスクよりもリターンが大きい優秀な選択肢だ。これを警戒させつつしゃがみPや遠距離立ちS、エディ召還(対空攻撃)を出すのもアリ。

エディ側の選択肢 ＼ イノ側の選択肢	立ちK	[illegible]	[illegible]
[illegible]	イノ CH	エディ CH	空
➡+P	エディ CH	イノ CH	空
[illegible]	相	イノ CH	エディ CH
[illegible]	空	空	相殺



やっぱり強いジャンプK。最初のラウンドはこれを出して出方をうかがうといい。



イノはしゃがみSがオススメ。ケミカル愛情につないでダウンを奪おう。

#RELOAD 攻略

開幕の攻防補足：技の優劣表は、ラウンド開始の合図とともにお互いが最速で攻撃を出し合った場合のもの。片方が遅れて技を出したりすると、優劣表では勝っていても負ける場合があるので注意してほしい。略語はNH＝ノーマルヒット、CH＝カウンター、相＝相打ち、空＝空振り、相殺は略さず表記している。キャラ名のみの欄はそのキャラが有利な状況になる。

キャラ名	得意＋倒せそうなキャラ	苦手キャラ	長所、特徴	オススメ順番
ロボカイ	エディ、ミリア、梅喧 チップ、ファウスト	ディズィー、アクセル、ソル ポチョムキン	上位キャラに強く、連係にクセがあるので、初見で見切られにくい。攻撃力、防御力が群を抜いて高い。	中堅～大将
スレイヤー	ミリア、アクセル、ディズィー エディ、ロボカイ	ファウスト、梅喧、ソル ポチョムキン	無敵付加行動のおかげできつい連係をしのぎやすい。起き攻め成功時のダメージが高い。	先鋒～中堅
イノ	スレイヤー、ミリア、ディズィー エディ、アクセル	梅喧、チップ、ロボカイ、ソル ファウスト	分かっていても逃げられない起き攻めとループ性の高さ。安定した弱～中位キャラキラー。	先鋒～大将
ザッパ	ファウスト、ジョニー、イノ 闇慈	スレイヤー、ソル、アクセル エディ、ディズィー	憑依の引き次第でどんな強キャラも倒せる可能性がある。使用人口が少ないので、対策を立てづらい。	先鋒
ブリジット	エディ、ジョニー、ポチョムキン ディズィー、梅喧	ファウスト、ヴェノム、カイ スレイヤー、ロボカイ	攻守のバランスがよく、起き攻めが強力。ほとんどのキャラとそつなく闘えるオールマイティーキャラ。	中堅
ソル	エディ、ファウスト、ロボカイ ディズィー、テスタメント	紗夢	ヴォルカニックヴァイパーの脅威でどんな状況からでも切り返せる。爆発力や逆転力が高い。	先鋒
カイ	ミリア、エディ、ブリジット テスタメント、ディズィー	スレイヤー、ヴェノム、紗夢 ファウスト	立ち回りが強く、どのキャラともそこそこ闘える安定性がウリ。飛び道具のおかげで、遠距離戦が強い。	先鋒～中堅
メイ	ソル、イノ、ディズィー ヴェノム、闇慈	ロボカイ、ミリア、ザッパ アクセル	得意、苦手キャラが特殊なので、他キャラの相性の悪いキャラをカバーしやすい。攻撃力が高い。	先鋒
ミリア	エディ、ソル、アクセル ポチョムキン、ディズィー	スレイヤー、ロボカイ、紗夢	体力差があっても逆転することができる。分かっていても逃げられない強力な二択。	先鋒～大将
エディ	ファウスト、アクセル、スレイヤー ポチョムキン、テスタメント	ブリジット、ロボカイ、紗夢 ソル、ミリア	他キャラの追随を許さない起き攻め＋立ち回り。爆発力が高く、瞬殺や逆転が他キャラより容易。	先鋒～大将
ポチョムキン	ファウスト、ミリア、スレイヤー ロボカイ、梅喧	紗夢、エディ、ブリジット ファウスト	攻撃力、防御力に優れ、一発逆転が可能。下位キャラに強く、スレイヤー、ロボカイとも闘える。	先鋒
チップ	エディ、ミリア、アクセル ソル	スレイヤー、ロボカイ ポチョムキン	立ち回りが強い。素早さに対応できない相手に強い。使用人口が少なく、連係に対策を立てられづらい。	先鋒
ファウスト	エディ、スレイヤー、紗夢 ディズィー、ブリジット	ソル、ロボカイ、アクセル ヴェノム	立ち回りが強力で、一方的に勝てるキャラが多い。アイテムなど独自要素が多く、対策を立てられにくい。	先鋒～大将
梅喧	エディ、ブリジット、ファウスト ミリア、テスタメント	ロボカイ、紗夢、スレイヤー ディズィー、ポチョムキン	大幅に不利なキャラが少なく、ガードキャンセルを意識させて闘える。エディにも強いのもウリ。	先鋒～中堅
紗夢	エディ、ポチョムキン、チップ メイ、ブリジット	ディズィー、アクセル、ロボカイ ミリア、スレイヤー	驚異的な爆発力とポテンシャルの高さ。破斧や剱楼閣などで起き攻めを回避しやすい。	先鋒～中堅
ジョニー	ミリア、スレイヤー、紗夢 エディ、チップ	ソル、カイ、アクセル ポチョムキン、ザッパ	防御力が高く、上位キャラとも闘える。攻撃力が高いので、波に乗れば上位キャラを倒すのも楽な方。	先鋒～中堅
アクセル	ロボカイ、ファウスト、エディ ディズィー、梅喧	スレイヤー、ソル、紗夢 ブリジット、ヴェノム	安定して勝てるキャラなので、チーム全体の事故を減らせられる。足が遅い、背の高いキャラに強い。	先鋒～中堅
闇慈	テスタメント、イノ、ソル メイ、チップ	ブリジット、ポチョムキン、ロボカイ ファウスト、ディズィー	サイクバーストに強い技が多く、連続技が決めやすい。起き攻めが強力。安定しないが爆発力がある。	先鋒
ヴェノム	ディズィー、ロボカイ、アクセル ミリア、ファウスト	ポチョムキン、紗夢、ソル 闇慈、ザッパ	攻撃力は低いが固め能力は高く、立ち回りが強い。有利なキャラには安定して勝ちやすい。	先鋒～中堅
テスタメント	エディ、ファウスト、ソル スレイヤー	アクセル、ディズィー、闇慈 ロボカイ、紗夢	起き攻めが強力なため、ワンチャンスで倒せる可能性が高い。トリッキーな連係が多く、対処されにくい。	先鋒～大将
ディズィー	エディ、ロボカイ、スレイヤー ポチョムキン、ソル	ミリア、イノ、紗夢 ファウスト、ヴェノム	飛び道具を駆使した連係が強く、初見では見切られにくい。機動力が高く、捕らえられにくい。	中堅

ベストチームを作ろう！

3on3 チーム構築講座 #RELOAD編

「闘劇2004」は3on3の団体戦。というわけで、「どんなチームを作ればいいか？」という疑問をあらゆる角度から徹底分析！「このキャラはどのキャラが得意、苦手か？」「順番は？」など、しっかり考察し、最良のパートナーを見つけよう。

Text／パチ

このページでは、現在のキャラ情勢や各キャラの得意、苦手キャラ、長所などをまとめた一覧表。チーム構築、戦術のポイントなど、チーム構築における必要な要素をまとめている。これらを参考にし、多角的な視野で分析、考察し、キミだけの最良のチームを組んでほしい。なお、これらの情報はあくまでも指針の一つ。情勢は常に変わるので、情報収集は怠らないように。

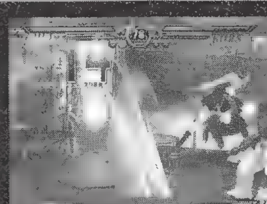
チーム編成のポイント

ポイントは色々あるが、まず押さえておきたいのが得意、苦手キャラをかぶらせないこと。苦手キャラ一人に3タテされた……といった事態は避けたいので、チームを組もうと思った人には、あらかじめだれが得意、苦手かを確認すべき。次は、キャラのタイプを考えチームのバランスを考えること。安定1or2＋爆発1or2や、安定＋爆発＋トリッキーなど、チームに幅を持たせることが重要だ。また、右にキャラのタイプを載せたが、本作はキャラよりも人による影響が強い。同じキャラでもプレイヤー次第で安定型や爆発型になるので、プレイスタイルも把握しよう。

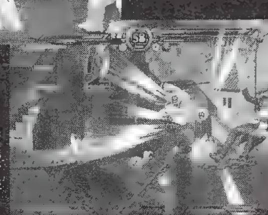
安定	イノ、ブリジット、カイ、ミリア、エディ、ファウスト、梅喧、アクセル、ディズィー
爆発	ロボカイ、スレイヤー、ソル、ポチョムキン、紗夢、ジョニー
トリッキー	ザッパ、メイ、チップ、闇慈、ヴェノム、テスタメント

順番と相性を考える

キャラの強さはもちろん重要。しかし、強さを引き出すのはプレイヤーであることを理解しよう。セオリーを重視することは大事だが、大会という一発勝負の場では何が起こるか分からない。そこで、チームメイトの気質を知ることも重要だ。「キャラでいえば苦手キャラだが、Aさんなら勝ってくれる」、「AさんはBさんが得意」、「Aさんはプレッシャーに強いから大将向き、C君は緊張しやすいから先鋒」など、プレイヤーのメンタルな要素も考慮し、出す順番を決めよう。思い描いた作戦の通りになるとは限らないので、あらゆる事態への備えを怠らないこと。



後からキャラを決める側は、苦手キャラをぶつけるのが基本。これに人的要素を加味して勝率を上げる。

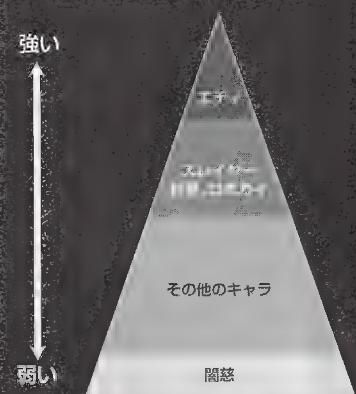


ときには大将一人で乗り切れることもある。キャラが弱くても、逆境に強い大将を仲間にしよう。

現在のキャラ状勢は？

下のヒエラルキーは現在のキャラ状勢を表したもの。頂点は周知の通りエディ。起き攻め、攻撃力、立ち回りなどすべてが強力だ。その後を追うのが紗夢、ロボカイ、スレイヤー。圧倒的な攻撃力と立ち回りの強さがウリで、この4キャラが現在強キャラと認識されている。

上位4キャラ以外には、ほとんど差が無く、「どのキャラも闘える」というのが現状。エディ以外のキャラ差は小さいので、強さにこだわり過ぎないように。



キャラ情勢補足：最強の座に君臨しているエディだが、常勝できるというわけでもない。ソルなど「エディに強い」ということで評価が上がったキャラも居る。キャラの特徴が濃いために得手不得手が強い本作。チーム戦ならば長所の強化、弱点の補填もしやすいので、強キャラを集めても必ず勝てるとは限らない。正解は一つではないということをよく覚えておこう。

チーム戦注目キャラ ピックアップ

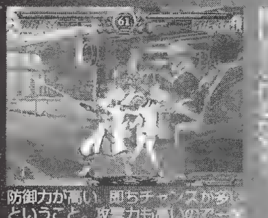
エディ、スレイヤーが強いことは周知の事実。ここでは、それ以外で需要が高くなるであろうキャラを分析してみたぞ。

強キャラと目されながらも人口の少ないロボカイ、紗夢。上位4キャラに勝ちやすいといわれるブリジット、ファウスト、ソル、アクセル、ミリア、ディズィーをピックアップしてみた。これらのキャラがなぜ注目され、需要があるのか？ キャラの特徴から考えてみよう。注目こそしていないが、前述のキャラ以外ももちろん活躍の機会はあるぞ。

ロボカイ

[illegible]連続技のゲージ効率もいい。また、防御力が高く、重いので連続技をくらいにくい。テイレイ起き上がりと無敵技のおかげで起き攻めも決まりにくい……と、攻撃、防御能力はトップクラス。

[illegible]



防御力が高い、即ちチャンスがあるということ。攻撃力も高いので一発逆転は他キャラより[illegible]

紗夢

[illegible]特に強化鷹刀や千里沁鐘が絡むと気絶を狙いやすい。防御力は低いな、破斧や蛇棱閣など起き攻めを回避する選択肢が多い。さらに、空中くらい中は浮きが高く[illegible]

[illegible]



上、中段攻撃への反撃手段、[illegible]め回避に使える[illegible]ば驚異のキャラに[illegible]

中堅キャラ



ブリジット

ローリング移動を駆使した多彩な移動手段と、ロジャーラッシュを絡めた起き攻めが強力無比。さらに、スターシップやYOYO設置起き上がりなど、起き攻めや固めに対する切り返しの手段を持っているので、防御能力が高い。

エディと闘いやすいのがウリで、中堅キャラとも闘いやすく、そつがない。欠点を挙げるなら、攻撃力の高いスレイヤーやロボカイ、遠距離戦の得意なファウスト、カイ、ヴェノムが苦手なことか。それでも苦手キャラは少ない方で、重宝するキャラだ。



ソル

格闘ゲーム史上最強の無敵技といわれるヴォルカニックヴァイパーは、攻めでの使用はもちろん、起き攻めへの反撃、連係への割り込みなど、さまざまな場面で使いやすく、この技をうまく使うと、それだけで脅威となる。さらに、ジャンプDやガンフレイムフォースロマキャン→バンディットブリンガーを使った、威力が高く、起き攻めに持ち込める連続技が強い。

どのキャラにも一方的に負けることが少なく、一度波に乗ってしまえば、どのキャラにも勝つことができる。



ミリア

『GGXX』で強キャラだったミリアは『#RELOAD』で攻撃力こそ落ちたものの、立ち回り自体の弱体化は少なくポテンシャルは高い。

1回のジャンプ中に2回できる空中ダッシュや高速落下など多彩な移動手段、ダッシュのスピードでキャラによっては非常に捕らえられにくい。また、HSタンデムトップフォースロマキャンからの中、下段の二択は強力無比。唯一の欠点は防御力の低さ。

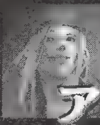
エディに強いだけでなく、アクセルなど遠距離キャラにも強いのもポイントだ。



ファウスト

しゃがみHSやレレレの突きなど強力なけん制技に加え、立ちKや➡+Pなどの対空技も持ち合わせているので、立ち回りは最強クラス。さらに、投げるほど有利になる何が出るかな？やドリルキック↓フォルトレスキャンセルジャンプKを使った起き攻めも強力。欠点は、技の発生が遅いこと。

苦手キャラが少ないので安定して闘うことができ、ブリジットやジョニーなど一部のキャラは、立ちKとしゃがみHSで封殺できる。さらに、エディやスレイヤーと闘えるのもポイント。



アクセル

動きはやや鈍めだが、立ちPをはじめとする通常技のリーチは長く、対応ができていない相手はそれだけで封殺できるほど。連続技も画面端はアクセルボンバーループ、中央は鎌閃撃フォースロマキャンからとそれなりに減らせるものがある。欠点は接近戦で小回りが効かないこと。キャラ特性なので、使用者は腕でカバーすることが重要。

下位キャラに強いので、様子見でも出せる上、対抗キャラとしての運用も可能。動きが遅めのキャラにぶつけるとうまく機能するだろう。



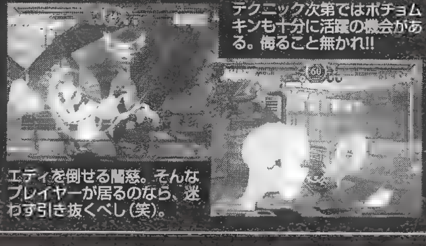
ディズィー

豊富な飛び道具と、機動力を駆使したヒット&アウェイが強力で、よく話し相手になってくれます、独りにしてくださいを絡めた連係は、画面の中央、端を問わず強力。また、攻撃力の高さも相変わらずで、投げ間合いの広さを活かした打撃と通常投げの二択はループ性が高く、回避しにくい。欠点はやられ判定が大きく、防御力が低いため連続技をくらいやすいこと。

ロボカイやスレイヤー、ポチョムキンなど機動力の低いキャラと闘いやすいので、積極的にぶつけていこう。

その他のキャラ

ガードキャンセル技を意識させられる梅喧、爆発力の高いジョニー&イノは大会ならではの需要があるだろう。その他のキャラは、プレイヤーの力量による部分が大きい。需要こそ低いが、職人と呼べるレベルに達した使い手ならば強キャラ使いよりもはるかにチームに入れる価値がある。



テクニック次第ではポチョムキンも十分に活躍の機会がある。侮ること無かれ!!

エディを倒せる闇慈。そんなプレイヤーが居るのなら、迷わず引き抜くべし(笑)。

チーム戦まとめ

1：チームメイトは、キャラの強さよりもプレイヤーの強さで選ぶ方がいい。

2：一人で闘うわけではないので、味方を知ることも大事。リーダーや参謀などの役割分担もオススメだ。

3：何より大切なのは信頼。士気にもかかわるので、しっかりと組む相手を見定めよう！

#Reload 事典

チーム編成例：現状の流れで考えるなら、エディ+2キャラが妥当。手堅く行くならエディ、ロボカイ、スレイヤーor紗夢でもいいがソルやファウストを入れるのも悪くない。店舗予選を抜けたチームや、予選の上位チームなどを調べ、どんな構成かチェックするといい。ちなみに筆者のチームはエディ、ロボカイ、ファウストだ。

アヴァロンの鍵
THE KEY OF AVALON

©Hitmaker / SEGA. 2003

アヴァロンの鍵
■メーカー：ヒットメーカー／セガ
■ジャンル：ボードゲーム
■操作方法：タッチパネル＋トレーディングカード
■発 売 日：稼働中（2003年7月下旬発売）
■使用基板：TRIFORCE

『アヴァロンの鍵』応援おもしろ企画コーナー

魔導ジャーナル

次号からは、いよいよ追加エキスパンションの情報も公開可能に（予定）！　そんな訳で、当コーナーでも新たな読者企画を二本立てで、大募集することにしてみたりします。

誌上企画第一弾！

夢の企画がついに始動!!　キミのアイデアがカードになる!?

現行バージョンで使用可能な全105種のカードに加えて、ロケテスト中のエキスパンションで新たな広がりを予感させる『アヴァロンの鍵』。

とはいえ、多くのプレイヤーが既存カードだけで満足していないのも事実。そこで当コーナーでは、プレイヤーによるオリジナルのカード案を大募集！　ここに寄せられたアイデアは、開発元・ヒットメーカーに持ち込んでアヴァロン開発スタッフに直訴。うまくすれば、新規カードに採用される……かもしれない!?



トレーディングツアーイベントにオリジナルカード（？）を持参したプレイヤーも居たが……夢が現実になる!?

募集その1　アイデア部門

オリジナルカードが持つ特性を考えてもらうのが、このアイデア部門。その対象となるカードタイプは、モンスター・魔法・戦闘支援といった3タイプのカテゴリーとなる。

募集に際して必須となる要項は、カード名・カードタイプ（属性）・特性（発動条件）の三つ。ただし、既存のカードと同じように、魔法＆戦闘支援カードなら一つ、モンスターカードの場合は二つ以上の特性を持たせられないものとする。これに加えてモンスターカードの場合のみ、移動値／攻撃値／防御値といった能力数値、そのモンスターが属する種族を書き加えてほしい。

上記の応募要項を守ってさえいれば、一人何案でも応募OK！　開発陣をうならせるカード案を待っているぞ!!

募集その2　デザイン部門

主にオリジナルカードのモンスターを考えてもらうのが、このデザイン部門。原則として、未発表のオリジナルモンスターを題材としたイラストor設定画が募集の対象となる。

上記の絵素材に加えて、モンスター名・種族が応募に際しての必須要項となる。ただし、モンスターの種族に関しては、獣族・珍獣族・海洋族・昆虫族・竜族・亜竜族・精霊族・邪心族・巨人族・戦人族・機械族といった、既存の11種族のいずれかに属すること（アイデア部門も同様）。

また、上記以外にも新規プレイヤーキャラクター、装備品となるアクセサリー類のデザインなども大募集！　オリジナリティに溢れた、モンスター＆キャラクターのイラストをドンドン応募してくれ!!

誌上企画第二弾!

プレイヤー＆モンスター キャラクター人気投票!!

オリジナルカード企画に続いて、だれでも気軽に参加できる『アヴァロンの鍵』キャラクター人気投票をコーナーを設立！　投票の対象となるのは、プレイヤーキャラクターとモンスターキャラクターの2部門となっているぞ！

募集その3　プレイヤーキャラクター人気投票

プレイヤー部門は、カルノ、アリューシャ、シズマ、イーノ、ローザ、コッペリアの6人に加え、ディアドラ校長＆ダグダ理事長の合計7人＋1匹から好きなキャラクターをセレクト！　なお、はがき一通につき1キャラと集計するので、複数キャラの名前が書かれているものは無効となる。注意しよう!!

募集その4　モンスターキャラクター人気投票

モンスター部門は、ゲーム中に登場するモンスター76体（現行バージョン）の中から、お気に入りのモンスター1体を選んでもらいたい。

こちらもキャラ投票同様、一通につき一体で。



参加者の中から抽選でサイン＆イラスト入り色紙をプレゼント！

アヴァロンの鍵 開発陣にお願いして、応援してくれたキャラを色紙に描いてもらい、それをプレゼントしちゃうぞ!!

2月11日（水）建国記念日に鹿児島で開催決定！

次の「魔導の世界へようこそ!!」は鹿児島で開催！　今回も新たなネタを用意して、みんなを待ってるぞ!!　参加者は本誌を持って来ると、ちょっぴり良いことが!?





セガワールドベイサイドプラザ
住所　鹿児島県鹿児島市浜町2番
電話　099-226-3906
アクセス　JR鹿児島駅より徒歩2分ベイサイドプラザ内

プレゼント



『アヴァロンの鍵』ムックに、アヴァロン開発陣のサイン＆イラストを入れてプレゼント！　応募方法は60ページのプレゼントコーナーを見てね。

応募の注意

審査・抽選を行なう上で、以下のことが守れていない場合、無効となりますのでご注意ください。

投稿物には、必ず【住所・氏名・年齢・日中連絡が取れる電話番号】を書いてください。

また、アンケートはがきの裏を利用して応募されても構いません。

すべてのあて先はこちら！

〒154-8528
東京都世田谷区若林 1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
「アヴァロンの鍵」各係まで

※投稿物のすべての権利は、アルカディア編集部に帰属するものとします。これをご了承の上ご応募ください。よろしくお願いします。

◆次ページからは、アヴァロン開発者インタビューを掲載！

『アヴァロンの鍵』開発者インタビュー

3年におよぶ軌跡が礎となり、さらなる魔導新世界を切り拓く

部門別にヒットメーカー『アヴァロンの鍵』開発チームを直撃！

Interviewer
C・LAN（Writer）
伊勢猫（Writer）
霜田 和人（Editor）

90枚近くのカード追加、グラフィック刷新、そして渋谷と池袋で行なわれた連日大盛況のロケテストと、何かと話題の新エキスパンション『アヴァロンの鍵Ver1.20召喚・宴』（以下『VR1.20』）。発売予定の3月には大いに期待がかかるところ。

今回は集大成として、企画、デザイン、ソフト、サウンドの4部門から6名の豪華開発陣をお呼びしてインタビューを敢行。これまでの、そしてこれからの『アヴァロンの鍵』について、多方面からさまざまなお話を伺ってきた。現在は『VR1.20』の先の展開もすでに構想は完成し、制作に着手しているとか。発売から半年足らずで無限の広がりを見せる魔導の世界……その先にあるものは!?

第1ターン ディレクター編



三つのキーワード、カード、ボード、フリーイン Ver1.20の次なる展開も！

――では始めに企画から発売までの経緯を改めてお願いします。

チーフディレクター金澤（以下金澤）「ゲームセンターに新しい場を作りたい」というコンセプトとボード、カード、フリーインで企画を考えてくれないか？ という要望を社長の熊谷から受け、ボードゲームのワイワイ感を楽しめるゲーム、その軸として実物のカードを使って何かできないかと考えたのが発端ですね。熊谷自身も『アヴァロンの鍵』の以前に何回もボードゲームの企画を出していまして、その熱意は前々から感じていました。そして、企画審査のための仮ゲームを作ったのが2001年の7月ごろです。

――プレイヤーが四人というのは当初から想定されていたんですか？

金澤 はい。熊谷のコンセプトに含まれていました。『DOC』や『WCCF』のようにサテライトが八つ、プロジェクターが2台だと、基本的に大きな店舗にしか入らないですよね。小・中規模の店舗にも入れられるように、サテライトは絶対4台まで、プロジェクターも1枚ですむように、初期から四人という前提で作っていました。

――初めて遊んだとき、カードを使うための「コスト」が無いのがこの手のゲームとして意外に感じました。導入を検討したことは？

金澤 実は、企画当初はコストの概念もあったんですよ。ターンが来るたびに、一定のゲージがもらえる形でした。カードごとにゲージの消費量（コスト）が決まっていて、ゲージがゼロになったら行動終了。配置するとゲージが増えるカードや、【ブレスト伯爵】はゲージ半分食うとかいろいろあったんですが、業務用ということもあって、ライフと制限時間、さらにマスの色に合わせて移動する概念があるので、縛りは十分なんじゃないかということで、ルールはなるべくシンプルにしようと思い切って無くしました。その後は、ほとんど今の形からルールは変わっていませんね。

――発売後、思っていたより使われていたカードは何ですか？

金澤 イベントに同行させてもらって、正直びっくりしているのが【パックル】、【タワー】、【ウッデン】ですね。チェイサー時に使ったらほかの人に回られちゃうカードですよね。プレイヤーたちにデッキを見せてもらうまでは、基本的に入らないカードと思ってました。そしたら、まあ多い多い（笑）。

あと福岡では【ポイズンスパイク】が全然いないんですよ。聞いてみたら「【かすめ取り】を使われたら負けちゃうから」って。支援が【かすめ取り】と【消滅】の2枚だけなんですよね、みんな。ネットとか見て似たり寄ったりになるのかな、と思っていたんですが地方色はすごく強いゲームですね。

アヴァロンこぼれ話1：システムとシーケンスの理由から、現行バージョンでは「追加色として無属性移動が可能」、「移動値5以上」のカードは作れないとか。VR1.20以降に期待しよう。

THE KEY OF AVALON Interview

The developer who receives an interview

Vol.1



Chief Directer
金澤 昭一郎
Shoichiro Kanazawa

企画やゲームデザイン全般を手がける。代表作は『タッチ・デ・ウノー』シリーズなど。好きなカードは【ガルダ】。好きな動物は猫。



Chief Designer
田口 博之
Hiroyuki Taguchi

戦闘モーションも含めて、モンスター全般のデザインを手がける。カード裏面のイラストはすべて氏によるもの。好きな動物はチワワ。



Designer
中田 愛澄
Azumi Nakada

プレイヤーキャラやアイテムのデザインをおもに担当。代表作は『パワースマッシュ2』やi-modeコンテンツなど。好きな動物は猫。

—札幌では【光の盾】が非常に多かったり、確かに地方色豊かですね。逆に、思ったほど使われていないカードはありますか？

金澤 個人的には【カメポポン】と【ピノ】です。基本的にほこらからほこらへ移動することが多いのと、移動色が被るモンスターがいるせいか、思ったより少なかったですね。あとは【弱体化の霧】ももう少し多くてもいいかなと。

—VR1.01で修正が入りましたが、逆に現行カードを強くする修正が、今後入る可能性は？

金澤 現行カードは【アーミーアント】の例があるので、いじりたくないというのが本音ですが、ある区切りでは考えています。

—ある区切りとは、VR1.20の先ということですか？

金澤 もちろん予定はあります。まだ詳しくは言えないんですが、VR1.20の次に出すものが、第1弾の集大成版になると思います。

—VR1.20でも一部旧カードの性能が変わっていますよね。

金澤 焦点はやはり【ディープシーカー】ですね。いい能力ではあるんですが、回しが効き過ぎる。ロケテで青マス発動無しとかいろいろやったんですが、ものすごい反響でした(笑)。このカードはかなり判断が難しくて、特性をいじるのか、時間などで調整するのか、の二択で話が進んでいます。

第1弾の反省点としては、カード資産差が大き過ぎたこともあるんですが……要は、払い出し率なんですよね。現行の100枚は稼動前までに9回ぐらい刷り直しているんですよ。試行錯誤の上、あなったんですが、あの払い出し率では持ってるもん勝ちな部分がありますよね。やっても出ないから買っちゃおう、という人が思った以上に多いのが心苦しい限りです。ただ、そこまでして入手したカードにそうやすやすとエラッタはかけられないですからね。今後、払い出し率を改善することになったら、VR、SR、Rを出やすくすることも検討しています。

—通信対戦やランキングなどオンラインコンテンツの導入は？

金澤 オンラインはほかの部署からもリクエストがあって、いつかは対応しなくてはいけないと考えています。ただ、その時期はまだちょっと先になるかな、と。携帯電話も絡ませられたらいいですね。まずはVR1.20で遊びつつ、期待して待っていてくださいね。

第2ターン デザイナー編

『アヴァロンの鍵』ならではの個性付けの方法論とは？

—プレイヤーキャラクターのコンセプトをお聞かせください。

チーフデザイナー田口（以下田口） 僕は後から入ったんですが、カルノは熱血漢、アリューシャは色男、シズマはマッチョというところまで決まっていました。ローザは大人っぽい女性、コッペリアは萌え系というか(笑)、かわいらしい女の子、イーノはイギリスのおぼっちゃんのイメージで。

—校長と理事長も同時ですか？

デザイナー中田（以下中田） 校長先生とカエルという設定だけはあったんですが、実際に出そうという話になったのは全員が決まってからですね。最初カエルは校長のペットだったんですが、実はそれが理事長だったら面白いかなってことになって、ああなりました。

田口 中田の絵を見て思ったのが、男にはできない女性的なデザインだなあ、ということでした。そこは一番のウリにしていいかなと。最近のプレイヤーキャラって、格闘ゲームの方程式で構築したものが多いんですよね。個性は立ってるけど、そのパッケージングがどのゲームにも共通している。これは殴り合うわけでも、インタラクティブに操作するわけでもないので、同じやり方は違うな、と。だったら素材や形に細やかに気を遣った服として落とし込めたら、という思いがありました。また、個性付けのためにモンスターを対にすることは早めに考えていました。

—キャラの名前の由来は？

田口 カルノはイタリア、アリューシャは北欧みたいな国のイメージがあって、そのあたりから決まっていきました。おもに金澤が考えたんですが、最初はみんなからかなりのブーイングで(笑)。

中田 オジーとかバギオはビックリしましたね(笑)。今CPUキャラに使ってる名前は、だいたい金澤作のボツネームだと思ってもらえればいいです。

—モンスターのデザインはどんな手順で行なわれたんですか？

田口 金澤から来たアイデアに、能力のほかにアルマジロとかキリンとかモチーフが書かれていまして、基本はそれを元に考えていきました。キリンは【タワー】なんですが、「長い首でカードを盗む」みたいな理由を考えてたみたいです。でも、能力がどんどん変わっちゃって、今では合ってないものも多いですね。第1弾ということもあって、まずは記憶に残るデザインを意識して、モーションやエフェクトで魅力を出そうという方向で進めました。

—ポリゴンの見栄えやモデルの作りやすさも考慮して？

田口 ええ。デザインが終わったら攻撃モーションと骨格の入る場所、後ろから見た絵をセットにして、モデリングの外注と作家に同時に振るんです。希望がある作家にはラフも出しました。

—モンスターのどこかに必ず付いている宝石は何なのですか？

田口 最終的に無くなったんですが、モンスターの力を宝石にして、取り込んだプレイヤーキャラが沼や炎の上を走るイメージで、映像面もエフェクトがあったんですよ。宝石の場所と大きさを考えるのがいいアクセントになって、デザイン的には楽しかったですね。

中田 もっと前は、モンスターは全部乗り物だったんですよ。かな

アヴァロンこぼれ話2：【ケルピー】は処理上「ターン終了時に通過モンスターを破壊する」マップ上魔法を唱えてから動いているのだが、これは意図したものではなかったという。製品版では無くす予定だったが、プレイテストで最強の移動能力に対するデメリットとして適当と判断され、あえて残したという経緯がある。

THE KEY OF AVALON Interview

The developer who receives an interview

Vol.2



Chief Programmer
呉田　武司
Takeshi Goden

他部署と連携しながらプログラマーを統括。代表作は「ロストワールド」など。好きなカードは【消滅】。好きな動物はセキセイインコ。



Main Programmer
朝倉　英二郎
Eijiro Asakura

「CONFIDENTIAL MISSION」などに携わったメインプログラマー。好きなカードは呉田氏と同じく【消滅】。好きな動物はホッキョクキツネ。



Sound editor
小林　千穂
Chiho Kobayashi

本作のすべてのBGMとSEと一人で手がけた。代表作は「パワースマッシュ」シリーズなど。好きなカードは【ジャンプー】。好きな動物はうさぎ。

サ強引なデザインもあって「F1カーとチーターを合わせてほしい」というオーダーが来たり(笑)。【鬼ブル】はその時代の名残です。

――特にお気に入りのプレイヤーキャラやモンスターは？

中田　キャラクターではシズマが一番のお気に入りです。どのキャラも完成までに10以上のデザインがあるんですが、その中でシズマだけはほとんど変わってないんですよ。モンスターでは【女神】、あと【ダゴン】も好きです。

田口　僕はイーノと【プラテウム】を周囲に推してたんですが、そう見せかけて実はローザと【ワルキューレゼロ】ですね。まあ、モンスターは苦労して描いてたので、どれも好きですけどね。

――現在は魔導学園の生徒たちが、アヴァロンを目指して戦う形ですが、世界観は今後どのように広がっていくのでしょうか？

田口　まだあまり言えないんですが、その先は、壮大な、想像を越えた、みなさんの期待を決して裏切らない物語ということに(笑)。これまではちょっと説明不足だった感があるので、プレイヤーがいじる余地を残しつつ、深い部分も説明していけたらと思っています。

第3ターン　プログラマー編
ネット対戦の実装はいつでも可能！ こだわりが活きるエフェクトにも注目

――トライフォースは初ということですが、苦労しましたか？

チーフプログラマー呉田（以下呉田）　ええ。セガのハードと設計思想が違って苦労しました。NAOMIはメモリをとにかくたくさん積んで、テクスチャーやポリゴンをゴージャスに使えたので、そのやりくりが一番大変でした。

メインプログラマー朝倉（以下朝倉）　基板の開発が遅れて、1年くらいPCで作っていました。互換性のあるライブラリを使っているので、途中で乗せ換える形でね。

呉田　ただ、戦闘とか、絵を出す部分はトライフォースでやらなくてはならないですから、最後の数カ月はバタバタしていましたね。

――ゲーム的な面でこれまでの作品に比べて違いはありましたか？

呉田　当たり判定を考えなくていいのは楽でした。でも、共通のルールを壊す例外的なカードがたくさんあって、システムを共通化しにくくて難しかったですね。プログラマとして、ifというのは使いたくないんですけどね。それが1枚加わっただけでまた作り直しになるから妥協したものも(苦笑)。

――未来的にネットに対応させることは可能なんでしょうか？

呉田　可能です。今もPCとトライフォース間では、すでにネット対戦ができてるんですよ。

朝倉　ただ、今の遊び方だと、ゲームとして面白いのかというところを詰める必要がありますけどね。

――特にこだわった部分などは？

呉田　窓が開いたり、カードが回ったりするエフェクトはデザイナーが作ったものを再生するのが主流なんですが、ウチは昔ながらにプログラマーが作ってます。どのタイミングが一番気持ちいいとか、そういう部分はこだわってます。

朝倉　カードを出したり、裏返したり、実際に触っている感覚がうまく再現できればいいかなと。

――続編のカードやモンスターはどのぐらい追加できるんですか？

呉田　単純に容量だけで言ったら、今の3倍くらいは入れられるんじゃないかな。いざそれで作れとなったら死人が出そうですが(笑)。

第4ターン　サウンドクリエイター編
CDも今春発売予定！ 魔導の世界へ誘う優雅なメロディー

――曲作りで意識したことは？

サウンドエディター小林（以下小林）　ファンタジー世界なので、中世ヨーロッパのようなクラシカルな面を出すように意識しました。

――イメージの参考にした作品はありますか？

小林　映画だと『ハリー・ポッター』、作曲家ではジョン・ウィリアムスとか、映画音楽の巨匠的な方の作品をよく聞いていました。

――特に好きな曲はありますか？

小林　一番好きなのが、最初の図書館のシーンです。飛ばされちゃうと思うんですけど(笑)。サザンロックのチェイサーターンも好きですね、民族音楽のようなリズムで。あと、戦闘の曲は乗って作れました。前奏のギターは、自分で100回くらい弾いて、一番よかった音を使っているんですよ。

――全体的に耳に残るメロディが多いですよね。

小林　そこが狙いなんです。覚えやすくて歌いやすい、聞いたあとに鼻歌が出ちゃうような曲を作りたかったので、そう言ってもらえるとうれしいですね。

――曲やSEは、ゲームと並行して作られたんですか？

小林　曲は先に作って、トライフォースで遊べる段階でかなりできていました。SEは動きが分からないと厳しいので、モーションやエフェクトを見てからですね。

――モンスターのSEは、社内の方があてているのですか？

小林　だいたいはそうです。『パワースマッシュ』とか、前のプロジェクトでたくさん溜め撮りしたデータも本人の許可なしにけっこう出してます。私も【ジャンプー】と【AI】をやっています(笑)。

――CDは出ないんですか？

小林　実は、春ごろにHIPSで販売を予定しています。2004年のAOUライブでは、光吉さんが歌詞を付けてくれた『アヴァロンの鍵』の戦闘曲を演るんですが、それも入ります。『魔導競技会』も全部入っているので、ぜひ買っていただければと。

（敬称略・2003年12月　ヒットメーカーにて）

アヴァロンこぼれ話3：プレイヤー名は本来第一水準の漢字入力が可能だが、入力方法の問題などから実装されていない。ヒットメーカーにある専用の機械なら書き換えが可能で、今後のイベントでは漢字を含んだ名前に書き換えるサービスが行なわれる、かも(超未定)。

JUNK NEWS

ジャンク新聞

No.47

JANUARY 30, 2004

Text：MVP

ゲーセン占い

年の前半に生まれた人は、お正月なまりでイージーミスが目立ちます。気合いを入れてからコインを投入しましょう。

年の後半に生まれた人は、すべてが思い通りになりそうな予感。積極的にプレイすれば、自然と結果が付いてきますよ。

combo BBS 連続技掲示板

ST＝ストライカー

連続技が奥深いゲームが出て、素晴らしい連続技が生まれる。今年もこの願いがかなうといいなぁ〜、と思います。ではさっそく行きましょう。

ザ・キング・オブ・ファイターズ2001：草薙 京（STアンヘル、クーラ、ロバート）
●ジャンプB→近距離立ちA→➡＋B（BC同時押し）→荒咬み→ダッシュ近距離立ちA→➡＋B→毒咬み〜罪詠み〜罰詠み〜鬼焼き（BC同時押し）→ダッシュ近距離立ちA→➡＋B→毒咬み〜罪詠み〜罰詠み〜鬼焼き（BC同時押し）→近距離立ちA→神塵

ストライカーはアンヘル→クーラ→ロバートの順で呼び出します。クーラとロバートはやや早めに出して、相手が立ち状態ののけぞりになるようにできれば成功です。

（?県　木谷さん）

㋵：近距離立ちA→➡＋Bを何回も入れた連続技です。めくりから狙うと失敗するとのことなので注意。それにしても、ストライカーがあると本当にいろいろ発展して楽しいですね。『KOF 2004』での復活に期待しましょう。

ザ・キング・オブ・ファイターズ2002：山崎
●近距離立ちD（2段目でクイックMAX発動）→弱裁きの匕首（1段目）→ヤキ入れ（1段目）→強裁きの匕首（2段目）→ヤキ入れ（1段目）→砂かけ（〜蛇使い〜キャンセル）→MAX版ギロチン→（MAX発動）→悪夢…そして狂気

蛇使いキャンセル後は、少し前に歩いてからMAX版ギロチン。悪夢…そして狂気は連続技ではありませんが、起き上がりに重なるので回避困難な連係になります。緊急回避で避けられても、そのスキに強攻撃からの連続技を決めれば一発K.O.できます。

（東京都　拓さん）

㋵：新年一発目は、山崎のパワーゲージを5本投入した一発K.O.連係。どこキャン連続技が面白い山崎ですが、悪夢…そして狂気の性能も抜群ですね。無敵技が無いキャラは抜けにくい連係なので、実戦でも狙ってみてください。

ザ・キング・オブ・ファイターズ2002：紅丸
●（画面端、A雷靂纏を使用後）弱真空片手駒（3段目）→幻影ハリケーン

弱真空片手駒の3段目をスーパーキャンセルして、幻影ハリケーンにつなぎます。

（富山県　やきぷりんさん）

㋵：雷靂纏で相手の吹っ飛びを抑え、地上のけぞり状態を保つことで、幻影ハリケーンを全段ヒットさせられます。何だか『KOF 2001』のストライカーを使った連続技のようですね。なお、この連続技は一部キャラのしゃがみ状態のみに可能とのこと。

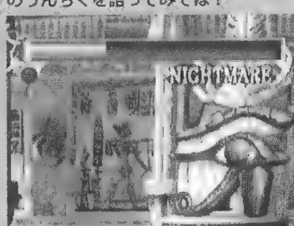
真・JUNK部屋!!

今回のJUNKな話は、体力ゲージについて。ほとんどの格闘ゲームにある体力ゲージは、その太さや長さ、デザインでかなり印象が変わるものです。

例えば体力ゲージが細い場合、大ダメージの大技や連続技をくらっても、痛いという感覚がやや少なめ。逆に体力ゲージが太い場合、ダメージの小さい技が減らない印象を受けます。

また、体力ゲージが2本分重なっている場合は（ゼロになると色の違うゲージが減り始めるタイプ）、大ダメージ時の「減った〜！」という衝撃度は非常に高め。ただ、1本減らしたときに「もう1本あるのか……」という、疲れる印象を受けることもあります。

このように、体力ゲージが与える印象は結構大きいと思います。皆さんも体力ゲージに注目してみて、自分なりのうんちくを語ってみては？



ゲージの減り方も注目ポイント。『ソウルキャリバー2』のボロボロ落ちる表現は秀逸ですね。

基板の裏側 Reverse side of PCB

092 二人で舞台に

ギルティギア イグゼクス RELOAD

イノを使用し、まず一撃必殺準備を行ないます。次に、相手を画面端に追い詰めてから密着してダウンを奪い、相手にダウン中のサイクバーストを出してもらいます。イノはそれに合わせて一撃必殺技の臨書遺言を出し、その無敵時間でサイクバーストを回避しつつヒットさせます。すると、臨書遺言の演出中に相手が動けるようになります。この状態でも最後の攻撃が決まれば相手を倒せますが、相手がタイミングよく無敵技を出すと回避されてしまいます。

（福岡県　トモさん）

㋵：要するに、ダウン中サイクバーストのスキに臨書遺言を決めれば成功。最後の攻撃を無敵技で回避するのは難しいですが、くらった側はやるしかない!?

093 ロボ[illegible]現象

ギルティギア イグゼクス RELOAD

ロボカイでデッドアングルを相手に当てた後、素早くロマンキャンセルすると、ロボカイの全身が白くなります。

（福島県　わんこさん）

㋵：白くなって少しびっくりしますが、攻撃したりガードすると元に戻るので安心です。

㋵&オヤジの編集後記

㋵：いや〜、この間行ってきた『KOF 2003』の取材で、新幹線の切符無くしたよ。参った……。

爺：オレと一緒で美白だ。

㋵：ホント、顔面真っ白。『KOF』の取材、毎年何かあるよね。ところで、爺もついに大台に乗ったね。

爺：もうその話はいいから〜。そういう㋵も、もうすぐで大台じゃん。

㋵：何で知ってるの？

爺：オレの完璧な情報網を甘く見ないでほしいなぁ。

㋵：え？　でも『鶡』のカード、キャラごとに必要だと勘違いして、2枚買ったとか聞いたんだけど？

コレ、標準語？

「ザ・勘違い」と交互にお送りする新コーナー！　この「コレ、標準語?」では、キミたちの中では一般的な変わった用語を募集、検証します。

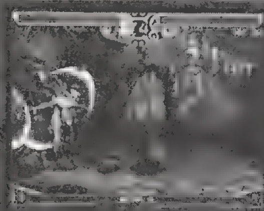
今回はP.N沖田戒（SG）さんの標準語、「コゲてるって!」です。主に2D格闘ゲームで、見た目は確実に当たっているのに、当たり判定の関係で当たっていないときに使うそうですが……。「コゲてるって!」、初めて聞きましたね。標準語!?

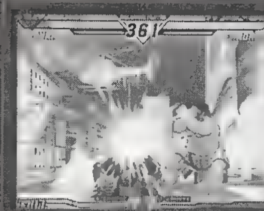
情報求ム!

●**連続技掲示板**：ヒネリの効いた魅惑の連続技を募集。●**真・JUNK部屋!!**：微妙だけど捨てがたい小ネタを募集。●**ザ・勘違い**：ボイスの聞き違いや技名の思い違いなど、笑える勘違いを募集。
●**コレ標準語?**：当たり前と思ってたけど、実は一般的じゃない？　そんな用語を募集。●**基板の裏側**：通常は起こらない「？」な現象を募集。　※**メール投稿はjunk@arcadiamagazine.comまで。**

闘劇予選通過を目指せ！

LONG RUN GAMES' BOOSTER





細かい知識でレベルアップ

CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001

※本記事内では、スーパーコンボと超必殺技を併せて「スーパーコンボ」と表記しています。超必殺技はLv1、MAX超必殺技はLv3スーパーコンボと同性能です。また、フレームデータはアーケード版(ゲームスピード標準を元に編集部で調査したものです。
※「CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001」は一部(株)SNKプレイモアの許諾を受けて、(株)カプコンが製造・販売するものです。
※「SNK」は、(株)SNKプレイモアの登録商標です。

今回は空中ガードの利点、欠点と強力な技への対抗手段を紹介。細かい知識で相手に差を付けろ！

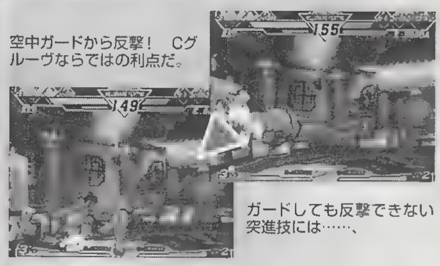
Text：D44

空中ガードの利点

Cグルーヴのみが持っている空中ガードは、空中で技をガードできるだけでなく反撃の起点にも使える。

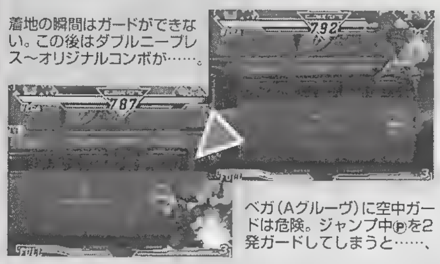
例を挙げるとE.本田のスーパー頭突き。この技を普通にガードしてしまうとほとんどのキャラは反撃できない。しかし、引き付けて低い位置で空中ガードすると簡単に反撃できるようになる。普通にガードするよりも、空中ガードしてから着地する方が硬直が短いためだ。

便利な空中ガードだが、着地に硬直ができるという欠点がある。相手の技を空中ガードした後の着地に技を重ねられると着地後の硬直中に技が当たり、ガードできない。普段はあまり気にしなくてもいいが、特定のキャラを相手にしているときは要注意。Cグルーヴは空中ガード後を狙われないように立ち回っていこう。



空中ガードから反撃！ Cグルーヴならではの利点だ。

ガードしても反撃できない突進技には……、



着地の瞬間はガードができない。この後はダブルニープレス～オリジナルコンボが……。

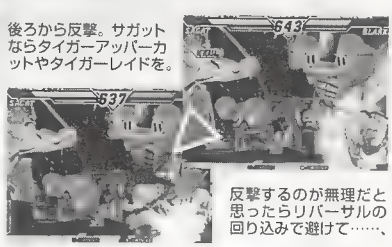
ベガ(Aグルーヴ)に空中ガードは危険。ジャンプ中Ⓟを2発ガードしてしまうと……、

強力な技へ対抗・エレクトリックサンダー編

ブランカのエレクトリックサンダー(以下電撃)はガードしても不利で、回り込みキャンセル(以下RC)を使うことで無敵技、ゲージをためる技として使われる厄介な技。しかし、終わり際に硬直があるのでしっかりと反撃していきたい。

反撃に使用するのは、無敵技や先端にやられ判定の無い技、足払いなどの打点が低い技。ブランカ側がRC電撃をボタン連打で継続するか、止めるかのタイミングを読んで反撃していこう。

起き上がりにRC電撃を重ねられた場合は、リバーサルRCから反撃することもできる。また、一部のキャラは回り込みで裏に回ることもでき、そこから無敵技で反撃することも可能だ。



反撃するのが無理だと思ったらリバーサルの回り込みで避けて……、

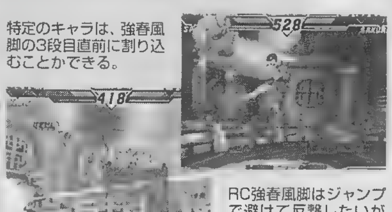
後ろから反撃。サガットならタイガーアッパーカットやタイガーレイドを。

強力な技へ対抗・春風脚編

さくらの強春風脚は、最もRCの恩恵を受けている技。ガードしてもさくらが有利で、さらに攻め込まれてしまう。ガードせずにジャンプで避けて反撃するのがベストの対処法だが、間合いが非常に合わせにくい。

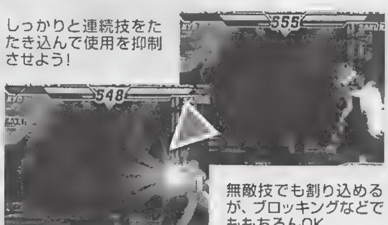
しかし特定のキャラならば初段ガード後、3段目が当たる前に割り込める(京、ジョー、ルガール、ブランカ、E.本田、ガイルなど)。

割り込む技は各種無敵技はもちろん、ブロッキング、ジャストディフェンスなどでもOK。タイミングはシビアだが、マスターしたい。



特定のキャラは、強春風脚の3段目直前に割り込むことができる。

RC強春風脚はジャンプで避けて反撃したいが、間合いが合わせづらい。



しっかりと連続技をたたき込んで使用を抑制させよう！

無敵技でも割り込めるが、ブロッキングなどでももちろんOK。

やり残しは無いように



©CAPCOM CO., LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED.

「闘劇2004」の予選も始まり盛り上がってきた本作。今回は勝ち残るためには避けては通れぬ道、対上位キャラに的を絞ってお送りしたい。

Text : T.[illegible]

上位キャラとの対戦

上位キャラの条件

- 単純な間合いが広い
- 判定が強い技がある
- 防御性能が高い
- 攻撃性能が高い

まずに左のカコミに挙げた要素を持ち合わせているキャラが本作の上位キャラの条件だ。今回クラッシュ闘劇を[illegible]2キャラはこの要素を持ち合わせているうえ、ショートダッシュ（以下SD）攻撃やダッシュ（以下LD）攻撃などのモーションを見てからガードすることが困難な中段攻撃を持っているため、慣れないうちは何もできないまま負けてしまうことも多いだろう。これらのキャラに対しては、下段攻撃の間合いを把握することが重要になる。

なぜなら本作はダッシュ[illegible]が多く、[illegible]中段攻撃が多く、その中でもリーチの長い下段攻撃が少ない傾向にあるからだ。そのため、下段攻撃の間合い外ではこちらもガードが[illegible]。[illegible]タイミング[illegible]下段[illegible]AG[illegible]したい。



本作で勝ち抜くためには、見切れない中段攻撃をいかにさばくかがポイントになる。

VS.サスカッチ



Sasquatch

圧倒的な攻撃力＆突進力を前に圧倒されることも多いサスカッチ戦。[illegible]要所を押さえていかないとまともな勝負にならないぞ。

サスカッチは中段、下段、投げ、判定の強い通常技、AGをものともしない突進力を持っているので、リードしていても一瞬で逆転される破壊力を持っているキャラ。少しでも危険を減らすためにポイントを押さえよう。

ダッシュ攻撃各種

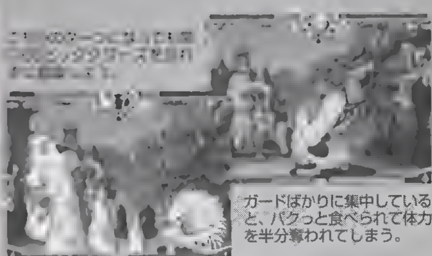
[illegible]LD[illegible]攻撃[illegible]AG[illegible]LDの2発目に的を絞り、切り返していこう。



ビッグブランチ

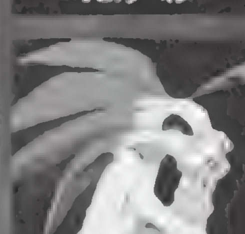
この技は相手を一定時間行動不能にし、そこへ連続技をたたき込める強力なコマンド投げ。ジャンプなどで空振りさせられれば硬直は大きいので確実に反撃していきたい。しかし、ジャンプしたところに立ち中Ⓟをくらい、着地を攻められるとほぼ回避不能なので、相手の使用頻度を読もう。

また、キャラによってはレバガチャで追撃を回避できるので諦めないようにしたい。ただし、ES版だとレバガチャでもほとんど回避不能だ。



ガードばかりに集中していると、パクっと食べられて体力を半分奪われてしまう。

VS.ザベル



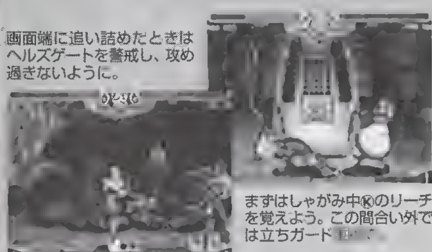
Zabel

攻めてよし、守ってよし、逃げてよしと三拍子そろった。ポテンシャルは全キャラ中一番といっても過言ではないレベル。ポイントを覚えよう。

ザベルはリーチの長いけん制技、素早い中段技の低空Dアタック、豊富な対空技、ガード不能になるジャンプ攻撃まで持っている万能キャラ。

ザベルに対しては、むやみに攻めても豊富な対空技やリーチの長い通常技で切り返されてしまいがち。こちらから先に仕掛けるよりも相手が攻めてきたところをさばいてから攻めていこう。

ジャンプ強Ⓚに代表されるザベルの攻めに入る初手をよく見てしゃがみ中Ⓚが届く間合いにさえ入られなければ、十分に対応していけるだろう。しゃがみ中Ⓚの間合いに入らないことが最重要課題になる。



画面端に追い詰めたときはヘルズゲートを警戒し、攻め過ぎないように。

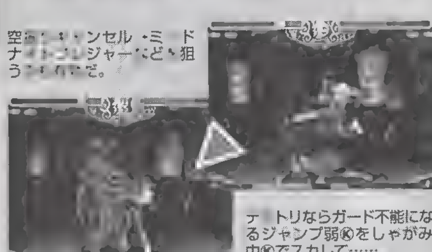
まずはしゃがみ中Ⓚのリーチを覚えよう。この間合い外では立ちガード[illegible]。

ガード不能ジャンプ弱Ⓚ

ザベルのジャンプ弱Ⓚは判定の持続部分後半がガードできない。これに対しては、低い打点で当てることができないという性質を突いてしゃがんで回避しよう。また、しゃがみガードより当たり判定が低くなる技でも避けられるぞ。

例：[デミトリ：しゃがみ中Ⓚ、ザベル：しゃがみ強Ⓚ、ビシャモン：下段居合斬り、モリガン・リリス：しゃがみ中Ⓟ]

これらの対処にザベルはジャンプ弱Ⓚではなく、ジャンプ中↓・強Pなどでしゃがみをつぶすことになる。ここで新しい読み合いが発生する。



デミトリならガード不能になるジャンプ弱Ⓚをしゃがみ中Ⓚでスカして……。

闘劇爆心地

SUPER BATTLE OPERA
THE 1st ARCADIA CUP TOURNAMENT

「闘劇」最深部を探る当コーナー、「闘劇爆心地」。
2カ月ぶりとなる今月は、
海外の猛者にスポットを当ててみた。
『ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002』で
最大級のインパクトを残した男、韓国のBASHが登場だ!!



海を越えてきた強者

『ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002』
BASH (ROK)

――昨年の第一回「闘劇」に参加してみて、いかがでしたか？

BASH　本当に素晴らしい大会だったと思ってます。今こうして文章にしていても、あの時の思いが生々しく感じられるくらいですからね。あの人数と歓呼の声……私のゲーム人生であんなに多くの観客がいる舞台も初めてだったし、KOFをやってて良かったという気分になるほどでした。一言でいうと、自分のゲーム人生にとって最高の価値だったと思っています。優勝できなかったことを除けば、ですけどね(笑)。

――日本のプレイヤーと闘ってみた感想は？

BASH　私はあんまり日本の方と対戦をしてないので、どういえば良いのかよく分かりませんが、日本には日本なりのプレイがあって、韓国には韓国なりのプレイがあると思います。日本の方は日本らしいというか、さっぱりした感じでした。

――韓国では、シリーズ最新作『KOF2003』はプレイされていますか？

BASH　こっちでは1月7日水曜日に発売されました。初めて出たときはやっぱり最新作らしく人が集まっていましたが、何日か過ぎたらプレイヤー数が減ってきました。韓国プレイヤーたちの評判は「悪い」感じです。シリーズが出るたびにバランスの問題でいろいろ文句が多いのですが、今回はアンバランスな作品だという反応です。もちろん『2001』からあることですが、新キャラに問題が多いということですね。それにキャラたちの技が減り過ぎて、二つくらいだけ使い勝手が良く、その技だけを使っているからゲームが面白くないということになってしまいます(愛用されてるってことも問題ですけどね)。余談ですが、使ってい



BASH (バッシュ)
第一回闘劇『KOF2002』準優勝。韓国の強さを日本に見せ付けたプレイヤーである。立ち回りや連係、連続技の精度、どれもが完成され、KOFマシーンといっても過言では無い。秀逸なのは跳び込みへの反応で、対空技の使い分け、くぐりなどの行動はまさに芸術。

BASH in「闘劇」
~その衝撃を振り返る~

「KOFは韓国勢が優勝する」――[illegible]メッセに居合わせた観客のほとんどが、そう思っただろう。それほどのインパクトを見せ付けた韓国プレイヤーの中で、最も輝いていたのが「BASH」だ。KOFを知らないプレイヤーをも魅了した「BASH」。「闘劇」における軌跡を準々決勝から振り返ってみよう。

準々決勝

相手は[illegible]の強豪「ネモ」。「BASH」の先鋒・ビリーが「ネモ」の跳び込みに鋭く反応し、雀落としを繰り出す。チョイ、キムを一気に倒し、大将レオナを引きずり出す。ビリーを倒すものの、「ネモ」の踏ん張りで「BASH」は[illegible]ジャンプで避けようとしたところへダッ[illegible]が決まり、勝負あり。ベスト4へ駒を進めた。

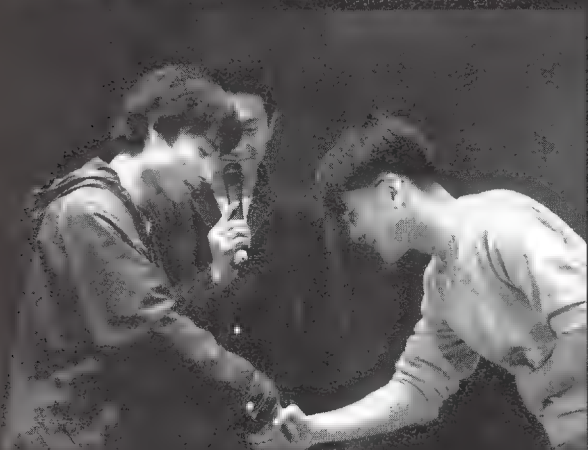


準決勝

相手は関西の強豪「R,F@奈良」。先鋒のビリー対決を➡+Aの差し合いを制して「BASH」が先取。「R,F@奈良」中堅クーラはレイ・スピンをうまく使い、「BASH」中堅ヴァネッサを引きずり出す。「BASH」は[illegible]「R,F@奈良」大将[illegible]「BASH」大将の[illegible]決勝への切符をつかんだ。

闘劇 爆心地

「大御所」との決勝では、KOF 史に残る激闘を演じた「BASH」。完成度の高いプレイヤーであり、韓国勢のレベルの高さをまざまざと見せ付けた。敗れた後の清々しい態度も印象的。二人の闘いをもう一度見てみたい。



──「闘劇 2004」にも参加してみたいですか？

BASH もちろん参加したいです。そんな大きな祭りを断るはずがないでしょう。日本のプレイヤーたちとも親しくなりたいですね。でかい大会で優勝もしてみたいし(笑)。

──『2003』での使用キャラはもう決めましたか？

BASH 韓国では発売から４日が過ぎました。この時点では京、K'、シェン・ウーです。この前の「闘劇」では京を使っていませんでしたが(弱過ぎて)、今まで使ってきたのは京というキャラが格好良いからです。そのせいか、毎年新作が出るたびに京の性能を確かめているんですね。『2003』では、可能性があれば強いキャラよりも自分が好きなキャラをずっとやり続けたいと思ってます。

──最後に、日本のプレイヤーへのメッセージをお願いします。

BASH 私が知っている日本のプレイヤーは少ないんですけど、どんなきっかけでも良いから、多くのプレイヤーたちと親しくなりたいです。それと、大御所さんへのリベンジ。この軽くない願いを早く叶えたいですね。

最後に、格が違う漢になってKOF界の頂点に立つのが目標です。KOF が出る限り、私の目標は消えません。それまで日本の皆さん、修練し続けてもっと強くなってください。弱いと勝つ味が無いですから(笑)。

る人によって技の強さが決められる『98』以前のキャラの性能を求めています(上向平準化ということで)。

私が見たところでは、あんまりいい感じじゃないです。KOF のキャラを使った違うゲーム、みたいな？ 『SNK VS. カプコン SVC カオス』のような感じかな。でもリーダーシステムは良いアイデアだと思ってます。このシステムがもっと発展したらいいでしょうね。なんか悪口ばっか言ってるようですが(汗)、『2003』がこんなことになってしまったのがもどかしいです。

今、韓国で強いと認識されてるキャラはデュオロン、K'、紅丸、京、アッシュ、まりん、山崎、大門くらいですね。キャラ別の行動パターンまで書くと長くなりそうなので(これまでも十分長いですが)ここまで(笑)。

──今、韓国で人気のある格闘ゲームは何ですか？

BASH 2D 格ゲーとしてはやっぱり KOF シリーズが人気で、3D では『鉄拳 TT』がいまだに最高の人気です。新作の場合は高価な値段の問題で、ゲーセンに入れるのも難しいということです。

──BASH さんが KOF シリーズを始めたのはいつでしたか？

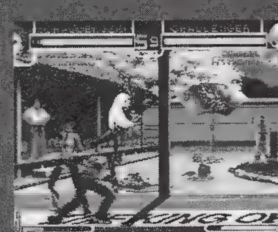
BASH 『94』からです。あの時は『龍虎の拳』と『餓狼伝説』のキャラがみんな一緒に戦うということをゲーム雑誌で見て、「まさか……こんなものが可能なのか」と思っていたらゲーセンで本当に出たのを見て、それ以来プレイし続けてますね(笑)。KOF 以外に熱中したアーケードゲームは無いです。いろいろやってみたことはありますけど、やっぱり KOF の魅力から抜け出すことはできませんでした。まぁ……私が一番上手にやれるゲームだからかもしれませんね(笑)。

──リングネームの由来は？

BASH バッシュという名前は『ファイナルファンタジーV』から取りました。キャラの性格が気に入ってたんです。その後「トライガン」というアニメが出てきて、そっちの主人公バッシュじゃないかという質問もされました。まぁ、それもそれなりにいい感じでしたんで、どっちにしても構わないです(笑)。

──今、ライバルだと見なしているプレイヤーは？

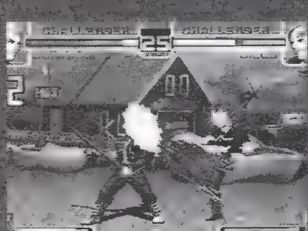
BASH 韓国ではパク・スホとリ・グァンヨン(「悪魔」)という人物ですが現在二人とも軍隊に入隊してますね(注 韓国では兵役が義務付けられている)。ほかに気になるのはリングネームがナイスという人で、団体戦大会で優勝したチームの一員です。韓国で1月17～18日に『2003』で個人戦大会がありますけど、自分の実力を見せるのが嫌だということで私との対戦を断ってます。日本のプレイヤーではやっぱり大御所さんじゃないかと。決勝戦のインパクトが大きかったせいか、「闘劇」の話が出ると思い出す人です。必ずリベンジしたいです(笑)。



決勝

日韓対決となった決勝。圧倒的な力を見せ付けて勝ち上がった「BASH」は、立ち回りの巧みさと粘り強さが持ち味の「大御所」と相まみえる。「BASH」の先鋒ビリーが「大御所」のクラークを追い込むものの、残りわずかのところで詰めを誤る。「大御所」が持ち味の逆転でラウンドを先取した。「BASH」次鋒のヴァネッサがクラークをあっさりと片付け、中堅戦へ。「大御所」のシェルミーがシェルミースパイラル、C＋Dなどを決めてヴァネッサを追い込む。さらにここまでミスの無かった「BASH」が連続技に失敗、ラウンドを落とす。

大将の紅丸が引きずり出されたが、このままでは終われない「BASH」も粘り、決着は大将戦へ。紅丸のジャンプDで積極的に攻め込むも、「大御所」のビリーに体力を奪われていく。そんな局面で居合い蹴りがヒット！ 逆転も可能な好機だったが、間合いが近過ぎると判断。「BASH」は連続技を狙わずに、さらなるチャンスをうかがう。しかし立ち回りでは負けていない「大御所」が逃げ切り、「BASH」の脅威をはねのけたのである。



レゲー鉄砲玉

「レゲー鉄砲でバッドシティを制す」の巻

懐古芸夢成り上がり物語

Text：サクテル

おじゃ　サク、オレたちゃ広域レゲー組織亜流華会の鉄砲玉として激しく暴走するわりに、銃器の扱いに長けてねぇよな。

サク　お言葉ですが銃刀法違反ッス。

おじゃ　バカバカッ！　そんなんでレトロゲーム極道が務まるかいな！　『ゾンベリビンジ』の毒島みたいに銃の似合う極道になって、組織に貢献したいじゃん？

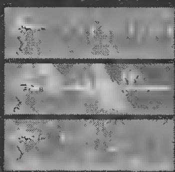
サク　言えてないッスよ！　それに毒島さんは刑事なんですけど……。まぁ、いいッス、銃が登場するレゲーを参考にして、一流のガンナーにクラスチェンジするってのはいかがスか？

おじゃ　レゲーとマシンガンってわけだな、ふむ。まずはお互いの好きなレゲー鉄砲を集めてきて、それらの使用法や回避スタイルを学んでいこうじゃねいか。オレはやっぱりコナミの『魂斗羅』だけど。

サク　そんならボクは家から『デッドコネクション』の基板を持ってくるッス！

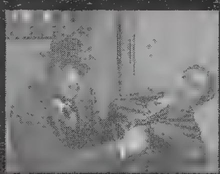
おじゃのイチオシ
『魂斗羅』(コナミ/1987)

銃で異星人を倒しながら進んでいく、爽快感抜群の横スクロールアクションゲームだな。パワーアップアイテムを入手すれば、マシンガンやレーザーガン、ファイヤーボールといったド派手な重火器を、モリモリとぶっ放せる。敵メカにもたんまり撃ち込めるし、漢のロマンなんだよな。今やっても面白い。



サクのイチオシ
『デッドコネクション』(タイトー/1992)

マフィアに殺された家族の仇を討つために、巨悪に挑む男たちを描いた斜め見下ろし型の固定画面バイオレンスドラマティックアクション。マフィア映画を題材にしたと思われるグラフィックは、臨場感抜群ッス。マフィアのアジトに単身突っ込むシーンはリアルでおっかねえ。



おじゃ　半分冗談だったが、なんか銃撃戦のスペシャリストになった感じだ！

サク　全身これ防弾って気分ッス！　いっちょ、どっかの集会にブッ込むッスか!?

おじゃ　イイネ！　首級を上げて、我らが悪流華会で名をあげようじゃねえか。

〜某パーティー会場に殴り込む〜

おじゃ　オラァ、親玉はどこじゃ…ん？

サク　なんか様子が変ッスね。

しもでん　おめぇら、ここを二〇〇三年亜流華会大賞授与式と知っての所業か？

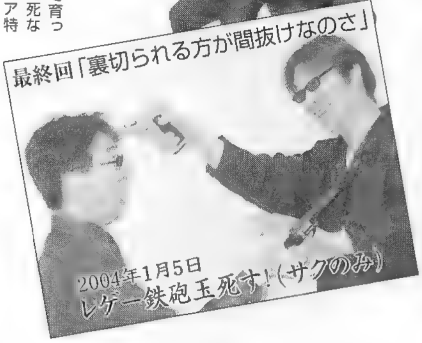
おじゃ　いえ、ボクは会長を狙う暗殺者、サクを止めるために来たんですぅ。

サク　ズ、ズルいッス〜!!

（第一部完　※少年ジャ○プ的）



数々のレゲーを母乳として育ってきた二人が、レゲー魂は死なず〜みたいな精神でプレミア特攻！　そして光に包まれた……。

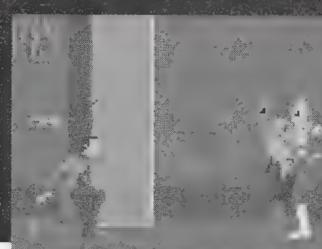


レゲー生存術
華麗な弾丸の避け方

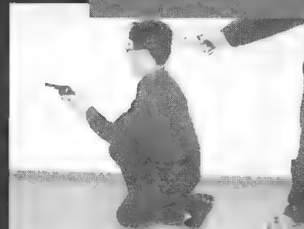
[illegible]

TAKE 1　しゃがむ

ナムコの『ローリングサンダー』では、水平発射された弾丸をしゃがんで避けられることが判明。単純だが、存命率はかなり高いとみた！



主人公の頭上を通過する弾丸。致命的な一撃は、しゃがむという単純な行動で回避できるのではないだろうか！



『ローリングサンダー』ではしゃがみっぱなしでも避け続けられるのだが、現実では地獄にまっしぐらといった感じでした。

TAKE 2　転がる

我が心の復讐ゲーム『デッドコネクション』では、前転や伏せて隠れれば無敵状態になれる！　これは使うしかねぇ！



派手に転がるジェームズ兄貴。理論上これを繰り返せば、かなり存命率は高くなる。しかし攻撃できないのでタイムアップに要注意。



ガラスが落ちていないか、雨が降った翌日は水溜りがないかなど恐る恐る転がるサク。っつーかこれはコケそうになってるだけだろう。

TAKE 3　健康ドリンクで回復

『オペレーションサンダー』ではマシンガンでバラされようが、健康ドリンク一本で即効回復。コンビニが近くにあれば有効な蘇生法だ！



「P」と書いてある魔法の小瓶が命の証。体力ゲージがグッと回復するのである。どうひいき目に見ても健康ドリンクにしか見えないこのアイテム。実際には戦場でのんきに飲んでいると、こうなってしまいます。

レゲー事典　何か最終回チックな雰囲気のレゲー鉄砲玉ですが、どうやら本当にラストステージのようです。彼らは表舞台からフェイドアウトするけれど、これからもデパートの屋上やゲームセンターでレトロゲームを探しつつ、のんきにやっていくようですな。今までご支援ありがとうございました！　また新しいレトロゲームの企画ページでお会いしましょー。ふー疲れた……。

ゲーマー究極形態 arcader-neo 電界 アーケーダー・ネオ 接続



第49回 Text: 三重県の山本さん Illustrated by ムドウ

製作シリーズ③ 自分でコントロールボックスを作ってみよう

一般的なゲーム基板（格闘やシューティングなど）は、JAMMA規格によりコネクタが統一されているが、麻雀および花札系のゲームだけは独自の麻雀規格コネクタが採用されている。しかも、コネクタの仕様が2タイプ存在するのだ。今回は、1コネクタタイプの麻雀パネルで両タイプに対応するためのアダプタを作ってみよう。シリーズ記事の方は、配線の準備加工までを解説。あと一息だ!

麻雀ハーネス変換アダプタで便利に!!

2タイプの麻雀基板に対応しよう

麻雀基板を取り扱う際の面倒は、変換アダプター一つで解決できる。悩んでいた人は挑戦してみよう。

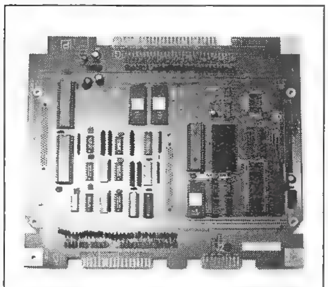
まずは麻雀ハーネスを入手

麻雀規格コネクタには、1コネクタのものと、2コネクタのものがある。当然、1コネクタのハーネスは、2コネクタの基板には使用できない。

それでは不便なことが多いので、今回は、1コネクタタイプの麻雀ハーネスを、2コネクタタイプの基板に使えるようにするアダプタを作ってみた。

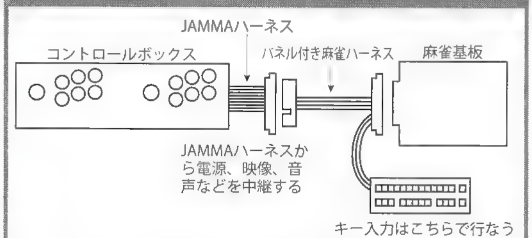
逆のことをするアダプタを作ることもできるが、そうしなかったのは、1コネクタタイプの基板が圧倒的に多いためだ。

前提条件となるのは、JAMMA仕様のパネル付き麻雀ハーネス（1コネクタタイプ）の所持。無い場合は、入手してほしい。



2コネクタ基板の例。写真は、『麻雀クエスト』（タイトー）。上が1、下が2コネクタタイプになっている。実は、F2システムという基板のサブボード。F2はサブボードからJAMMAなどのコネクタが出ているという珍しい仕様のため、このような構造が可能になっている。

接続サンプル



上図が、コントロールボックスとパネル付き麻雀ハーネスとの接続方法を示したものだ。今回作るアダプタは、麻雀基板と麻雀ハーネスとの間に挟み込んで使う。注意したいのは、麻雀パネル内蔵コントロールボックスでは使えないことだ。麻雀パネル内蔵コントロールボックスに、パネル付き麻雀ハーネスをつなげば使えるが、あまり意味は無いだろう。パネル付き麻雀ハーネスは、8,000円程度で売っている。

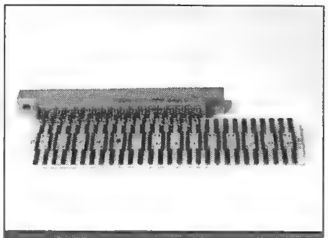
麻雀コネクタピン配列

1コネクタタイプ

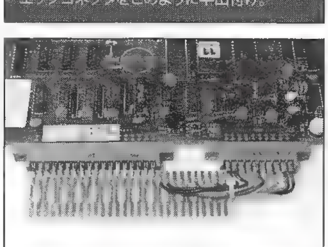
半田面	ピン	ピン	部品面
1P3	1	2	1P2
1P6	3	4	1P10
1P7	5	6	
	7	8	
	9	10	
	11	12	サービス
	13	14	
映像 赤	15	16	映像 緑
映像 青	17	18	映像 SYNC
スピーカ⊕	19	20	
1P4	21	22	
1P5	23	24	
1P8	25	26	
1P9	27	28	
1P11	29	30	
1P1	31	32	
	33	34	コイン
	35	36	
GND	37	38	GND
GND	39	40	GND
+5V	41	42	+5V
+5V	43	44	+5V
+12V	45	46	+12V
−5V	47	48	−5V
+5V	49	50	+5V
+5V	51	52	+5V
GND	53	54	GND
GND	55	56	GND

2コネクタタイプ

半田面	ピン	ピン	部品面
1P3	1	2	1P2
1P6	3	4	1P10
1P7	5	6	
	7	8	
	9	10	
	11	12	サービス
	13	14	
映像 赤	15	16	映像 緑
映像 青	17	18	映像 SYNC
スピーカ⊕	19	20	
1P4	21	22	
1P5	23	24	
1P8	25	26	
1P9	27	28	
1P11	29	30	
1P1	31	32	
	33	34	コイン
	35	36	
GND	1	2	GND
GND	3	4	GND
+5V	5	6	+5V
+5V	7	8	+5V
+12V	9	10	−5V
−5V	11	12	+12V
+5V	13	14	+5V
+5V	15	16	+5V
GND	17	18	GND
GND	19	20	GND



まず、56ピンのカードコネクタと、36ピンのエッジコネクタをこのように半田付け。



次に、もう片方のコネクタに配線。写真では、熱収縮チューブをかぶせてショートを防止している（無い場合は使用しなくてもOK）。

製作は、下表の部品を購入し、それを「麻雀コネクタピン配列」に従って、電線でつなぎ合わせるだけだ。

詳しく見ると分かるが、信号の入出力端子の配列は一部電源関係の端子を除いて途中まで同じなので、今回は、左の写真のようにじかにつなぎ合わせた。映像出力とスピーカ出力のGNDは、+5V脇にあるGNDに接続すればいい。

1コネクタタイプは、56ピンのカードコネクタでピッチは3.96mm。2コネクタタイプは、36ピンと20ピンのコネクタで、ピッチは4mm（3.96mmでも問題無いようだ）のものを使用する。

部品表	
56 ヒンカードエッジコネクタ 3.96mm ピッチ	1
36 ピンエッジコネクタ 3.96mm または 4mm ピッチ	1
20 ピンエッジコネクタ 3.96mm または 4mm ピッチ	1
電線	適量

お便り募集中……当コーナーでは、ネタや感想を募集中です。また、ご協力いただける基板屋さんなども募集しております。すべてのお便りはこちらまで。〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部 アーケーダー・ネオ 係まで。 E-mail:arcader@arcadiamagazine.com

コントロールボックス製作編③

製作もいよいよ大詰め。電気配線を行なう段階になった。配線さえしてしまえば動作可能になり、もう完成といってもいい。慎重にいこう。

ビデオコンバータの購入と配線



http://www.gametech.co.jp/

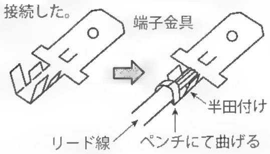
今回使用したビデオコンバータ「AVデミロ」。RGB21ピン端子が付いているので、パーツ店で売っているコネクタを使い、次号で詳説する通りにJAMMAコネクタに接続する。なお、入手ができず、右掲のビデオコンバータキットを使用するなら、JAMMAハーネスと電線で直接つなぐのでRGB21ピンプラグは不要。

ゲーム基板の映像を家庭用テレビに映すためには、ビデオコンバータで基板からのRGB信号をビデオ信号（またはS信号）に変換しなくてはならない。今回採用したのは、ゲームテック社製の「AVデミロ」という製品だ。アーケードゲームに使用可能とうたっており、RGB入力感度調整が可能なスグレモノだ。同社はゲーム機のアクセサリを多数出している。同社製品を扱っている店なら取り寄せ可能だろう。

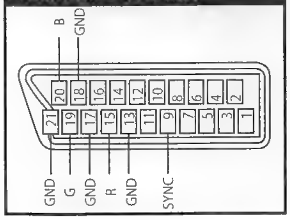
AVデミロの入力端子は、RGB21ピンになっている。作例では電子パーツ店で購入したコネクタを使ったが、AVデミロ専用ケーブルを使ってもいい。その場合は、PS/PS2側端子を切断することになる。

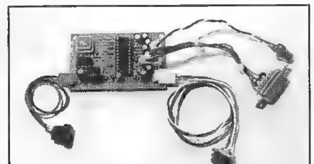
RGB21ピンプラグ端子の加工

コネクタ端子の加工は、本来は専用工具を使用するが、今回は半田付けにて接続した。



RGB21ピンコネクタ配列




http://akizukidenshi.com/

もし、AVデミロが入手できなかった場合は、(株)秋月通商よりビデオコンバータキットが発売されているので、そちらを利用しよう。

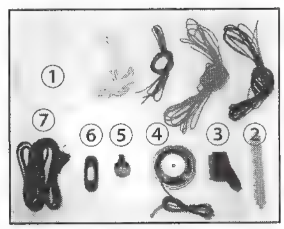
配列材の購入

配線用電線		
色	用途	長さ
黒色コード	GND 用	5.5m
赤色コード	+5V、映像 (R) 用	3.8m
橙色コード	+ 12V 用	1.6m
青色コード	−5V、映像 (B) 用	2.2m
緑色コード	映像 (G) 用	0.6m
紫色コード	映像 (SYNC) 用	0.6m
黄色コード	スピーカ用	1.1m
白色コード	ボタン、レバー用	10.8m
灰色コード	クレジット用	0.6m
合計		26.8m

品種	写真	摘要	数量	参考価格
熱収縮チューブ	①	不りょのショートを防ぐことができる	1m	20円
56 ピンエッジコネクタ	②	JAMMA 用、ピッチ 3.96mm	1	700円
RGB21 ピンプラグ	③	「21 ピン RGB マルチ」ということも	1	500円~
スピーカ	④	直径 8cm 程度、ネジ止め用穴付き	1	300円
クレジット用スイッチ	⑤	呼び鈴用として売っているもの	1	170円
電源用スイッチ	⑥	AC コードの中間に付けるタイプ	1	220円
プラグ付き AC コード	⑦	壁のコンセントに差し込むもの	1	200円
中継ヒューズホルダー	−	ヒューズの両端に取り付ける	1	200円
ヒューズ	—	7A（アンペア）のもの	1	200円
合計				3000円~

絶縁被覆を含んだ外径が、1.2mm〜1.5mmぐらいのもの。電線の色は9色使用した。もちろん、色によって性能が異なるわけではなく、単に配線時の分かりやすさのためだ。配線時に注意をすればいいだけの話なので、別に単色でも構わない。入手状況に合わせて必要不要を判断していただきたい。もし、すべて同じ色で済ませるなら、同色の電線を27m買えばいいことになり、1m20円とすると、540円で済むことになる。ただ、今後のメンテナンスのことを考慮して、GND、5VとRGB出力だけは例示の色にした方がいいだろう。

いよいよ配線材の購入だ。コスト的には大したことはないが、種類が多いので購入漏れに注意しよう。モノは、ホームセンターでそろうだろう。コネクタ類だけは、基板ショップで購入する方がいい。



配線材の準備加工

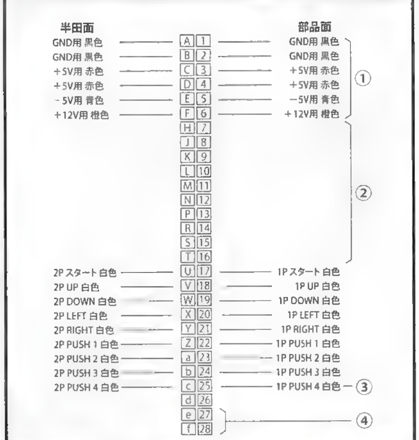
来月号にてシステムを組み上げるわけだが、スムーズに作業を進めるために、今月は準備加工を行なっておこう。リード線の色は、作例にならっている。やるべきは、続く三つの作業だ。

●電線を切断する。巻尺などを使用して、左上表の長さに切りそろえる。

●続いて、電線を左の写真のようにスイッチ類に接続する。

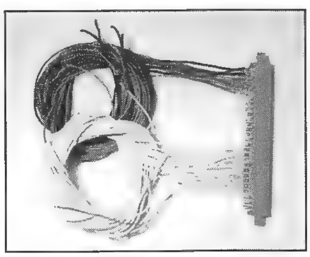
●電源入力、ボタン、レバー入力用の電線を、中央写真のようにJAMMAコネクタに接続する。

JAMMAコネクタ準備加工

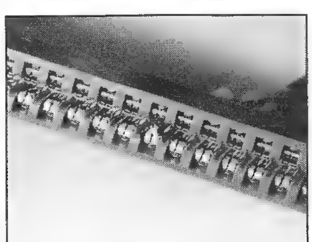


①コネクタの端子に1本ずつ電線を接続する。太い線で配線するより耐久性がある
②映像、スピーカ、クレジット入力がここにある
③JAMMA規格では3ボタンまでだが、ネオジオを考慮に入れてPUSH4を配線
④JAMMA規格ではGNDになっているが、一部のゲームでは信号入力として使用するものがあるので、あえて配線せずにおく

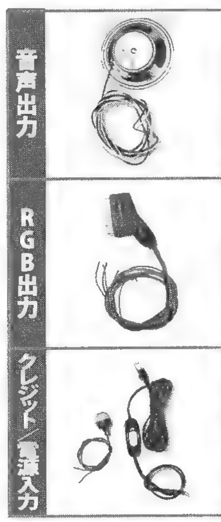
配線用電線							
種別	用途 / 色	長さ	本数	種別	用途 / 色	長さ	本数
電源入力	GND 用黒色	80cm	4	映像出力	SYNC 用紫色	60cm	1
	+ 5V 用赤色	80cm	4		GND 用黒色	60cm	1
	− 5V 用青色	80cm	2	スピーカ出力	出力用黄色	110cm	1
	+ 12V 用橙色	80cm	2		GND 用黒色	110cm	1
映像出力	R 用赤色	60cm	1	クレジット入力	入力用灰色	60cm	1
	G 用緑色	60cm	1		GND 用黒色	60cm	1
	B 用青色	60cm	1	ボタン、レバー入力	白色	60cm	18



左に掲載した表を見ながら電線を半田付けする。表に載っていない部分は来月号で着手する。



JAMMAコネクタの7とHを半田でつなげてしまう。こうすると、コネクタの逆差し防止になるのだ。



スピーカには、用意した長さ110センチの電線を半田付けする。

前掲したRGB21ピンコネクタ配列や加工図を参考に、プラグに電線を半田付けする。

プラグ付きACコードの末端から50センチのところに、スイッチを取り付ける。

ゲー事典　**熱収縮チューブって**：樹脂製のチューブ。やわらかいストローみたいなものだ。主に、ハンダ付けをした部分がほかの部分とショートしないよう、絶縁するために使う。その名の通り、熱を加えると縮んでいく。かぶせた部分が引き締められるので、強度アップにもなる。本当はヒートガンなどを使って熱を加えるが、ドライヤーでもOK。

HARDWARE MUSEUM

～想い出のゲーム基板たち～

ゲームごとにゲーム基板を作り下ろしすることが多かったアーケードゲーム。ゆえに、そのハードウェアの種類は膨大な量に上ります。このコーナーでは、深い味わいを醸すゲーム基板を、博物学的に取り上げていきます。

1985年／昭和60年

SNK

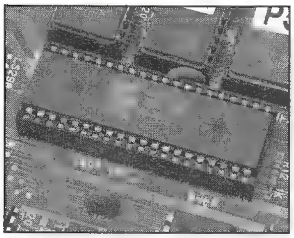
ASO (Armored Scrum Object)

開発元	SNK	ジャンル	縦スクロールシューティング
発売元	SNK	操作系	2方向レバー＋3ボタン

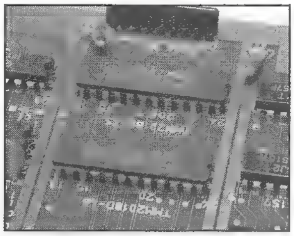
システムボード	専用基板
CPU	Z80A × 3
サウンド構成	YM3526
表示色数	カラー
スペック	＋5V/＋12V電源

保険完備のパワーアップ型シューティング

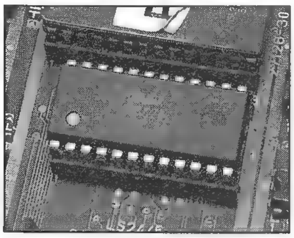
Text: 袴田直樹
hakamata@pc.highway.ne.jp



Z80Aをメイン、サブ、サウンド用に三つ搭載。当時としてはなかなか贅沢。

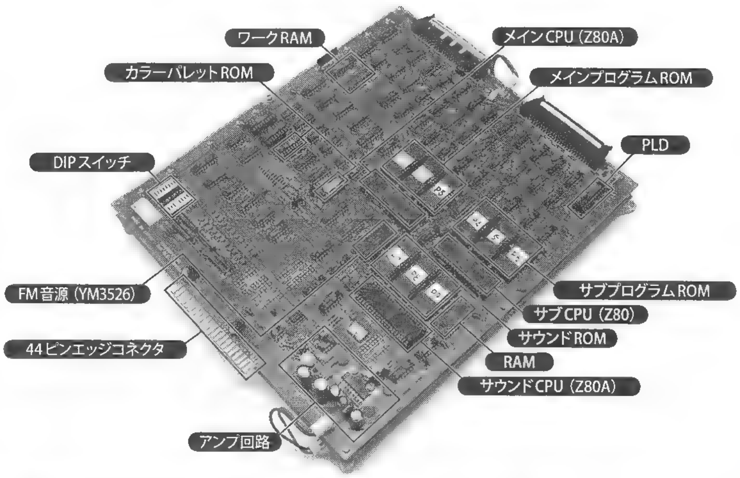


ヒューズROM、PLDなどのカスタムチップを使用。



音源は、YAMAHAのYM3526。FM音を9音まで出力可能だ。

DETAILS



用語解説

テストモードがあります：SNKは初代『TANK』のころから数タイトル後まで、立ち上げ時に1Pスタートを押すと、テストモードに入るという仕様となっています。客が居ないときにテストに入り、サウンドテストを楽しんだものでした。（制御不能のメドレー状態ですぐ流れちゃうけど）

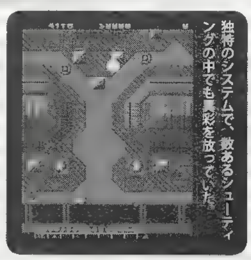
DIPスイッチで面セレクト：DIPスイッチのオンオフで、スタート面を1～4面から選べます。腕に自信のある人やせっかちな人はお試しあれ。

HARDWARE CHECK

A4判を横に伸ばして一回り大きくしたくらいの2枚基板です。上基板がメインで、下基板はデータなどです。ヒューズROM数個くらいしかカスタムICらしいものは見当たらず、主なICのほかはTTL-ICの嵐です。このように集積度の低い基板はハードマニアの間ではあまり評価されませんが、逆にコピー業者の間では喜ばれました。とはいっても、このタイトルのコピー基板はあまり見た記憶が無かったりします。



シリアルは2万番を数え、出荷枚数の多さを物語っている。



独特のシステムで、数あるシューティングの中でも異彩を放っていた。

君は知っているか？

基本はショット、ミサイル、スピードのアイテムを3個ずつ2段階そろえて自機を育てていくパワーアップ型シューティングです。「K」というKEEPの意味のパネルを取ると、ミスってもパワーダウンしません。この要素こそがこのゲームの特徴だと思います。従って、1～2面はひたすら自機育てです。運がよければ1面の最後には武装が全部そろっていることでしょう。

さらに「アーマー」というパワーアップパーツを集めて、ここぞというときに使います。大抵、対ボスがここぞというときなんですが。

アーマーを使わずに全部集めると、20万点のボーナスが入ります。これも運がよければ比較的低次面でそろってしまいます。エクステンド設定にもよりますが、自機も1～2機増えますので、まず自機を育てて、アーマーをそろえ、ボスに応じてケチらずに使うのがこのゲームの攻略法です。

しかしながらボスの誘導弾などがいやらしく、一筋縄でいかないのです。中には対地ミサイルしか利かないヤツもいます。なかなかの名作でありました。

ゲー事典 この基板、アンプ回りのコンデンサがもげやすいです。特に1000μFの2本は基板の端っこで高さも突出しているので、よく損傷して内臓が出ています。そ～っと戻せば問題無いですが、ダメな場合は交換が必要です。モロにアンプ回路の一部なので、ダメになっていると音が出なくなります。

ゲームセンターイベントリスト

寒い冬を吹き飛ばせ！ HOTなイベント大量掲載！

今月は、新潟県最強ポッパー決定戦、第二弾の「Pop'n Panic! 2」始め、ギルティファンにはたまらない、サミーの公式大会の「第一回『GUILTY GEAR 鶡』最強タッグトーナメント」情報も掲載！ そして大人気「ドラゴンクロニクル」のイベントも全国からピックアップ！ そのほかにも、お得なフリーイベント情報など、今月も熱いイベント大量掲載！

※イベントの内容・日時は、お店の都合により予告なく変更される場合がありますので、ご了承ください。

新潟 pop'n イベント

新潟県内！ 最強ポッパー決定戦開催！ Pop'n Panic! 2

昨年、開催され大盛況となった「Pop'n Panic!」の第二弾がついに開催決定！ 新潟県内の最強プレイヤーはだれだ！

【タイトル】「新潟最強ポッパー決定戦 Pop'n Panic!2」
【大会概要】「pop'n music」の大会を新潟県内全域の9店舗で予選を開催し、決勝大会を「チャンス白根店」にて5月4日に開催。基盤は「pop'n music10」を使用。ただし、「Pop'n music11」が稼動を開始した場合は、店舗予選・決勝開催店舗に設置してある基盤を使用して行なうものとする。
【開催日程】予選大会：2004年1月31～4月11日までに開催。
決勝大会：2004年5月4日(火)開催。
※予選通過者はほかの予選に出場できません。
【大会ルール】自由曲はLV30以上を選択。
予選にて、ゲージがクリアラインを超えなかったプレイヤーはすべて失格。
基本は店舗予選～店舗本選という形になりますが、上越・中越・下越地区によってレギュレーションが違いますので詳細をHPでご確認ください。
店舗予選通過者は各店舗二名です。
※「Pop'n music11」が稼動を開始した場合は、店舗予選・決勝開催店舗に設置してある筐体基盤を使用して行なうものとする。
【参加方法】店舗予選当日の1時間前から各店舗にて受付。
【参加資格】予選開催日現在、新潟県に在住している方。

【参加費】 100円
【大会開催店舗】

上越地区 (担当 小林)

開催日	開始時間	予選開催店舗	住所	電話番号
2月11日	15:00	チェミー上越店	上越市藤巻8-13	025-527-2822
3月13日	15:00	プレイスポットげえむ屋	上越市仲町3丁目7番12号	025-526-2388
4月11日	15:00	アミュージアム上越店	上越市下門前薬島810-1	025-545-2608

中越地区 (担当 増田)

開催日	開始時間	予選開催店舗	住所	電話番号
2月29日	15:00	OK CORRAL	燕市大字佐渡2853	0256-66-3898
4月3日	15:00	柏崎TOPインター店	柏崎市両田尻515	0257-21-0882

下越地区 (担当 土屋)

開催日	開始時間	予選開催店舗	住所	電話番号
1月31日	15:00	トライ駅南店	新潟市天神尾2丁目9-1	025-290-5811
2月22日	15:00	タカラ島古町店	新潟市古町通8-1493	025-222-5375
3月28日	15:00	新潟レジャーランド新発田店	新発田市大字島潟字弁天1276-1	0254-21-2277

本選開催日時・会場

開催日	開始時間	予選開催店舗	住所	電話番号
5月4日	15:00	チャンス白根店	白根市下塩俵土居外1145-1	025-362-6871

【問い合わせ】TEL■090-2847-8324(増田)／070-6640-2211(土屋)
メール■bemani@j-wave.net 大会関連HP■http://www3.to/popn-panic

★トライアミューズメントタワー
千代田区外神田4-3-10 ☎03-5295-2345
http://www.try-inc.co.jp/tower/
2月中 10:00 トライタワー1コイン2クレジット祭り
◆Out Run2、エスプガルーダ KOF2003、サムスピゼロ、メタルスラッグ5、そのほかランダムで1コイン2クレジット設定

★ゲームニュートン
板橋区志村3-24-3 ☎03-3558-9766
2/8 15:00 Zガンダム大会
2/14 19:00 ストⅢ3rd大会 ランバト
2/21 15:00 VF4EVO大会
◆VFRポイントランキング
2/22 14:00 **闘劇予選**：ストⅢ3rd大会
2/28 19:00 ストⅢ3rd大会 ランバト
2/29 15:00 サムライスピリッツゼロ大会
※詳細は店舗まで

★新宿スポーツランド中央口店
新宿区新宿3-26-2 ☎03-3352-1632
http://www.a-laugh.com/sorai/
2/7 14:00 そらい館&カニスポ共同企画 闘劇前夜祭GGXX #RELOAD大会
2/8 ------ **闘劇予選**：GGXX #RELOAD大会
2/11 19:00 そらい館&カニスポ共同企画 GGXX #RELOADエクスペリエンスマッチ
◆シングルトーナメント、毎月第2、第4水曜開催
2/15 15:00 そらい館&カニスポ共同企画 GGXX #RELOAD大会 月に一度のレディース祭り
◆3on3(同キャラアリ)、シングル戦、紅白戦の三本立て
2/22 14:00 そらい館共同企画GUILTY GEAR 鶡大会 2on2
2/25 19:00 そらい館&カニスポ共同企画 GGXX #RELOAD エクスペリエンスマッチ
◆シングル トーナメント、毎月第2、第4水曜開催
※すべて参加費100円、受付は大会の一時間前から、詳細は店舗またはHP参照

★キャロル 瑞江店
江戸川区南篠崎町2-12-9 ☎03-3677-7609
2/8 20:00 第2回GUILTY GEAR 鶡大会 2on2
2/15 20:00 第17回VF4EVO大会
◆予選リーグ、決勝トーナメント
2/22 20:00 第2回KOF2003大会
2/28 20:00 第18回VF4EVO大会
※詳細は店舗まで

★ゲーム&カラオケ遊々
坂戸市南町3-1 ☎049-284-1234
2/1 11:00 対戦格闘ゲームフリープレイイベント
◆Zガンダム、KOF2003、SVC CHAOS、19:00まで
2/8 12:00 音ゲーフリープレイイベント
◆ポップン10、DDREX、18:00まで

千葉県

★メッセ102四街道店
四街道市四街道1-2-1 チェリープラザ1F ☎043-424-6070
2/6 16:00 サムライスピリッツゼロ対戦会
◆参加費100円、22:00まで
2/20 17:00 GUILTY GEAR 鶡対戦会
◆2on2形式、1チーム200円、一人での参加もOKです21:00まで

★ゲームフジ船橋
船橋市本町4-40-1 ☎043-425-6393
http://gehori.at.infoseek.co.jp/
毎土曜 18:30 GGXX #RELOAD大会 ランバト
◆シングル、ランダム、チームバトルを交互に開闘劇関東予選とバッティングした場合は未定
※参加費無料、エントリー受付は18:00まで

★ゲームセンターB-1
柏市旭町1-1-16 中崎ビルB1 ☎04-7144-5597
2/8 15:00 **闘劇予選**：KOF2003大会
2/15 15:00 Zガンダム大会
2/29 15:00 Zガンダム大会
※詳細は店舗まで

東京都

★大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2 アルファビル ☎03-5330-8595
http://www.alpha-st.co.jp/
2/1 15:00 第1回頭文字D3大会
◆1on1対戦、コースはランダム
2/1 15:00 KOF2003大会
2/8 15:00 MARVEL VS. CAPCOM2 大会 ランバト7th第6回
2/15 15:00 サムライスピリッツゼロ大会 ランバト
◆BNF公認
2/22 15:00 第2回頭文字D3大会
2/29 15:00 第3回Zガンダム大会 2on2
※すべて参加無料、詳細はHP参照

★クラブセガ渋谷
東京都渋谷区宇田川町28−6 ☎03-3780-2667
http://www.sega-am.jp/seek2/database.cgi?cmd=dp&DataNum=2121100
2/7 12:00～ ベスト・オブ・ドラゴンテイマー@ドラゴンクロニクル
◆四席仕様、当日受付のみ
※詳細は店舗まで

関東



栃木県

★プラボ宇都宮店
宇都宮市簗瀬1606-1 P&Dビル ☎028-638-5011
2/14 17:00 2004年なのにKOF2003大会
◆参加無料、受付は11日まで
2/15 17:00 GUILTY GEAR 鶡大会 2on2
◆参加無料、受付は11日まで
2/22 17:00 Zガンダム大会 2on2
◆参加費無料、受付は11日まで

★プレイステージ・マイタウン小山店
小山市城山町3-3-22 VAL3F ☎0285-22-4419
http://www.globetown.net/~game/event.html
2/14 17:00 GGXX #RELOAD大会 2on2
2/21 17:00 GUILTY GEAR 鶡 2on2
※すべて参加費100円、詳細は店舗またはHP参照

茨城県

★スキッパーズ日立
日立市幸町1-11-1 YBビル1F ☎0294-21-0512
2/7 14:00 GGXX #RELOAD大会 9th
2/14 19:00 SCNソウルキャリバーⅡ大会
2/21 15:00 **闘劇予選**：GGXX #RELOAD大会
2/28 15:00 **闘劇予選**：ストⅢ3rd大会
※詳細は店頭POPにて告知致します

埼玉県

★ゲームセンターリンリン
熊谷市拾六間725-1 ☎048-533-3054
2/14 16:00 **闘劇予選**：サムライスピリッツゼロ大会
19:00 パカパカSP大会
2/21 19:00 パカパカ2大会
2/22 14:00 **闘劇予選**：GGXX #RELOAD大会
19:00 **闘劇エリア決勝**：GGXX #RELOAD大会
毎土曜 20:00 GGXX #RELOAD大会
※当日受付のみ、闘劇は当日2時間前まで受付、詳細は当日発表

★セガワールド飯能
飯能市岩沢189-1 ☎0429-72-6989
2/15 14:00 **闘劇予選**：GGXX#RELOAD大会
◆参加費100円、受付は2月13日まで
※大会の詳細は店舗まで

北海道・東北



北海道

★アミュージアム麻生店
札幌市北区北40条西4-1-1 パボッツ麻生1F ☎011-736-6166
2/1 16:00 **闘劇予選**：サムライスピリッツゼロ大会
2/8 16:00 激闘プロ野球大会
2/11 16:00 MARVEL VS. CAPCOM2大会
19:00 鉄拳TT大会
2/14 16:00 GGXX #RELOAD大会
2/15 19:00 ソウルキャリバーⅡ大会
2/21 16:00 KOF2003大会
2/22 16:00 GGXX #RELOAD大会 2on2
2/29 19:00 Zガンダム大会
毎土曜 19:00 VO4大会
※すべて参加費無料、詳細は店頭にて発表

岩手県

★ハイテクセガ盛岡
盛岡市大通2-6-11 ☎019-623-2562
2/1 15:00 GGXX#RELOAD大会
◆2本先取、99秒設定
2/22 15:00 GGXX#RELOAD大会
◆2本先取、99秒設定
※大会の詳細は店舗まで

宮城県

★プラボ仙台泉店
仙台市泉区松森字上河原1-1 ☎022-773-4171
2/15 13:00 WCCF大会 バレンタインカップ 2004
◆参加費500円、FREE、任期切カードロケテ可、合成不可
※大会の詳細は店舗まで

山形県

★J&B山大前店
山形市東原町1-2-13 ☎023-625-5533
http://www.jan.ne.jp/~nichiei/yamadaimae.html
2/8 13:30 GGXX #RELOAD大会
2/15 13:30 闘劇前哨戦GGXX #RELOAD大会3on3
◆チーム内同キャラ不可
※大会の詳細は店舗またはHPまで

location@arcadiamagazine.com

大阪府

★アミューズメント ギガ
枚方市西禁野2-1 ☎072-849-4161
2/7 18:00 闘劇予選：サムライスピリッツゼロ大会
2/28 19:00 ソウルキャリバー2大会
※大会に関する詳細は店舗まで

★タウンスポット 高槻店
高槻市西冠3-1-3 ☎0726-75-8530
2/3 20:00 VF4EVO大会
2/10 20:00 KOF2003大会
2/17 20:00 VF4EVO大会 3on3
2/24 20:00 頭文字D3大会

★ゲームプラザ OKAⅢ
茨木市宇野辺1-4-3 ☎0726-71-5123
2/7 14:00 MARVEL VS. CAPCOM2大会
2/14 14:00 Zガンダム大会
2/15 14:00 ドラゴンクロニクル大会
2/22 14:00 アヴァロンの鍵大会
2/29 19:00 WCCF大会 丘杯 U-5

★アミューズメントパーク エルロフト
高槻市西冠3-1-3 ☎0726-75-8530
毎土曜 25:00 VF4EVO大会
※その他イベントの詳細は店頭まで

★エンジョイパラダイス
東大阪市長栄寺7-3 ☎06-6785-0009
2/7 15:00 KOF2003大会
2/8 20:00 頭文字D3大会
2/15 15:00 GUILTY GEAR 鷄大会
2/23 14:00 VF4EVO大会
2/29 19:00 Zガンダム大会

★ゲームスペースベガス
大阪府大阪市北区天神橋 ☎06-6351-2889
2/8 19:00 ギタフリ10大会
2/21 19:00 ストⅢ3rd大会
2/22 19:00 ギタドラセッション大会
2/28 19:00 ヴァンパイアセイヴァー大会

★チャレンジャーGAMGAM店
吹田市岸部南1-24-9 ☎06-6317-0433
http://www.challenger-am.com/
2/1 15:00 闘劇予選：ストⅢ3rd大会
2/8 15:00 頭文字D3大会
18:00 サムライスピリッツゼロ大会 ランバト
2/11 15:00 Zガンダム大会 2on2
18:00 GUILTY GEAR 鷄大会 2on2
2/22 15:00 頭文字D3大会
2/15～ 10:00～ GUILTY GEAR 鷄& #RELOADフリー対戦会
◆2タイトルで1000円(1日中)、月・火曜開催
2/15～ 10:00～ KOF2003& サムライスピリッツゼロフリー対戦会
◆2タイトルで1000円(1日中)、水・木曜開催
2/15～ 10:00～ Zガンダム&ストⅢ3rdフリー対戦会
◆2タイトルで1000円(1日中)、金・土・日曜開催
毎土曜 19:00 SCNソウルキャリバーⅡ大会 個人戦&2on2大会
◆個人戦終了後 に2on2大会を開催、SCNポイント対象外

★チャレンジャー関大前店
吹田市千里山東1-14-2 ☎06-6389-8072
http://www.challenger-am.com/
2/1 17:00 Zガンダム大会
2/7 18:00 KOF2003大会 ランバト
◆BNF公認
2/8 17:00 GUILTY GEAR 鷄大会
2/14 18:00 サムライスピリッツゼロ大会 ランバト
◆BNF公認
2/15 17:00 闘劇予選：サムライスピリッツゼロ大会
2/21 18:00 GGXX #RELOAD大会
2/22 17:00 餓狼伝説SP大会
2/28 18:00 KOF2003大会
◆BNF公認
2/29 17:00 GUILTY GEAR 鷄大会
※すべて参加無料、詳細は店舗まで

★ゲームスペース プラニー
京都府宇治市広野町西裏100番地 ☎0774-43-9030
2/1 16:00 闘劇予選：サムライスピリッツゼロ大会
2/23 16:00 GUILTY GEAR 鷄大会
※詳しくは店舗まで

★下鴨ヒーロータウン
京都市左京区下鴨高木町46 ☎075-712-4367
2/28 16:00 闘劇予選：VF4EVO大会
※詳しくは店舗まで

★スターダスト
京都市中京区新京極蛸薬師下ル東側町502 ☎075-251-5603
2/2 19:00 頭文字D３大会
2/16 19:00 頭文字D３大会
※詳しくは店舗まで

★スーパーヒーロー山科
京都市山科区御陵鳥ノ向町2番地 フウキビル1F ☎075-502-5765
2/21 20:00 闘劇予選：VF4EVO大会
※詳しくは店舗まで

★ネオアミューズメントスペースa-cho
京都市中京区寺町通四条上る東大文字302-303 A-Breakビル2F ☎075-251-2323
http://www.mfr.jp/acho/
2/5 19:00 第41回GGXX #RELOAD大会 関西ランバト
2/11 15:00 第21回VF4EVO a-cho ランバト 3on3
◆参加費100円
2/19 19:00 第42回GGXX #RELOAD大会 関西ランバト
2/22 15:00 第39回ストZERO3関西ランバト3on3
◆チーム内同キャラ禁止
※詳しくは店頭またはHP参照、エントリー締め切りはすべて30分前

滋賀県

★ビクトリヤ
大津市栄町6-29 ☎077-533-3140
http://vf-victoria.cool.ne.jp/
毎金曜 20:00 VF4EVO大会
◆個人戦、ポイントランキング
※大会に関する詳細は店舗まで

★セガワールド甲西
甲賀郡甲西町夏見二ツ橋356-1 ☎0748-72-5822
http://www.sega-am.jp/seek2/database.cgi?cmd=dp&DataNum=4111060
2/1 19:00 第10回ソウルキャリバーⅡ大会
2/8 15:00 闘劇予選：ヴァンパイアセイヴァー大会
◆受付は14:00まで
2/15 19:00 頭文字D3大会
◆ルール未定、カード必須
2/22 19:00 GUILTY GEAR 鷄大会
◆2on2、カード必須
※詳細はTELにて

★セガアリーナ浜大津
大津市浜町2-1 浜大津アーカス内 ☎077-523-7015
http://www.sega-am.jp/seek2/database.cgi?cmd=dp&DataNum=4111050
2/1 15:00 頭文字D2or3大会
◆カード必須、参加費無料、定員32名、車種 FREE
2/8 15:00 WCCF FREE大会 浜大津CUP 第21節
◆参加費1000円、定員32名
2/14 20:00 VF4EVO大会 シングル&タッグ戦
◆カード必須、定員32名、参加無料
2/15 15:00 第14回MJ大会
◆カード必須、定員16名、参加無料
2/22 15:00 第5回Zガンダム大会 シングル&タッグマッチ
◆ハイメガ禁止、ステージ抽選 参加費無料、定員32チーム
2/28 20:00 WCCF レギュラー大会 浜大津CUP 第22節
◆リーグ&トーナメント方式 参加費1000円、定員32名
毎週 ------ 週替わりメダルイベントも開催中
◆土・日・祝を除く
※大会に関する詳細は店舗まで

フリー対戦イベント情報

チャレンジャーガムガム店で闘劇タイトルを含む6タイトルフリー対戦会を開催。

『GGXX #RELOAD』、『KOF2003』、『サムライスピリッツゼロ』、『ストⅢ3rd』などを含む対戦格闘ゲームのフリー対戦会。闘劇タイトルの練習にも最適だぞ！

【開催概要】 闘劇タイトルを含む全6タイトルのフリー対戦会。
【開催期間】 2月15日～3月25日まで開催。
【開催時間】 10時～23時まで
【開催日】 月、火曜日：『GUILTY GEAR 鷄』(4台通信一組)&『GGXX #RELOAD』(対戦台二組)
水、木曜日：『KOF2003』(対戦台二組)&『サムライスピリッツゼロ』(対戦台二組)
金、土・日曜日：『Zガンダム』(4台通信一組)&『ストⅢ3rd』(対戦台二組)
【参加費】 2タイトル：1000円(1日)
※イベント内容は変更する場合もあります。
【問い合わせ】チャレンジャーガムガム店 TEL■06-6317-0433(担当 松井)
イベント関連HP■http://www.challenger-am.com/

★アミューズメント アズプレス
富山市大島1-24 ☎076-423-2896
2/1 20:00 KOF2002大会 ランバト
2/7 20:00 GGXX #RELOAD大会 ランバト
2/8 20:00 リアルバウト餓狼伝説2大会
2/14 20:00 鉄拳4大会 ランバト
2/15 20:00 KOF2002大会 ランダムバトル
2/21 20:00 ストEX2PLUS大会
2/22 20:00 KOF2003大会 ランバト
2/28 20:00 GGXX #RELOAD大会 2on2
2/29 17:00 闘劇予選：GGXX #RELOAD大会
毎金曜 20:00 GUILTY GEAR 鷄大会
◆参加費100円
※詳しくは店舗またはHP参照

新潟県

★プラボ新潟店
新潟市堀之内南2-19-14 和合ビル1F ☎025-245-9631
http://www.namco.co.jp/ar_location/loc-list/004/pb-9_niigata
2/7 21:00 第33回ストⅢ3rd大会
2/14 21:00 第34回ストⅢ3rd大会 2on2
2/21 21:00 第21回ストZERO3大会
※受付はすべて20:00より開始、参加無料

★テクノポリス
長岡市要町1-8-50 ☎0258-33-1516
http://kisnet.or.jp/otake/tecnopolis.htm
2/8 15:00 ヴァンパイアセイヴァー大会
2/15 13:00 KOF2003大会
15:00 Zガンダム大会
2/21 21:00 VF4EVO大会 3on3
2/22 19:00 闘劇予選：VF4EVO
◆闘劇2004ルールに準じる
2/29 15:00 ヴァンパイアセイヴァー大会
※当日受付可、すべて参加費100円、詳細はHP参照

★ゲームセンターGLAD
長岡市城内町1-2-6 ☎0258-36-7737
http://www4.kiwi-us.com/~glad
2/1 14:00 ポップン10フリープレイイベント
2/8 14:00 GGXX #RELOAD大会 2on2
2/15 14:00 ヴァンパイアセイヴァー大会
2/22 14:00 GUILTY GEAR 鷄大会 2on2
2/28 20:00 ストZERO3ばんNight大会
2/29 14:00 GGXX #RELOAD大会
※大会に関する詳細は店舗まで

★タカラ島 プラーカ店
新潟市笹口1-2 プラーカ6F ☎025-240-2318
http://tb.jpn.ch/
2/1 13:00 CAPCOM&SNK4タイトル大会
◆SNKとカプコンの大会
2/11 13:00 闘劇予選：サムライスピリッツゼロ大会
2/28 15:00 GGXX #RELOAD大会 3on3
◆闘劇ルールに準ずる
※大会に関する詳細はHPまで

★セガワールド長岡
長岡市川崎町字野口1447-2 ☎0258-38-0732
2月下旬 15:00 頭文字D2大会 長岡最速決定戦
※大会に関する詳細は店舗まで



京都府

★西院コットンクラブ
京都市右京区西院三蔵町12番地 ☎075-316-2675
2/14 19:00 KOF2003大会
※詳しくは店舗まで

神奈川県

★ゲームインファンファン藤沢店 新館
藤沢市鵠沼石1-3-8 ☎0466-25-3255
http://www.shinyo-gr.co.jp/funfun/funfunfujisawa1.htm
2/7 14:00 甲虫王者ムシキング大会
◆小学生以下限定、参加費無料
2/8 14:00 闘劇予選：ストⅢ3rd大会
◆当日受付け、参加費一組300円
2/14 14:00 甲虫王者ムシキング大会
◆小学生以下限定、参加費無料
2/15 14:00 闘劇予選：VF4EVO大会
◆当日受付け、参加費一組300円
2/21 14:00 甲虫王者ムシキング大会
◆小学生以下限定、参加費無料
2/22 13:00 アヴァロンの鍵 ver.1.10 魔導競技会大会
◆参加料¥800 定員16人
※詳細は店舗まで

★ゲームプラザニューヨーク大船
鎌倉市大船1-22-6 大船会館2F ☎0467-44-0027
2/28 18:00 第8回ストⅢ3rd大会
◆参加費200円、16才未満参加不可
※詳しくは店舗まで

★ゲームファンタジア茅ヶ崎店
茅ヶ崎市新栄町7-5 エメラルドプラザ1F ☎0467-87-8802
http://www.gamefantasia.jp/tenpo/chigasaki.html
2/8 18:00 KOF2003大会
◆定員16名
2/22 18:00 サムライスピリッツゼロ大会
◆定員16名
※すべて参加費無料、詳細は店舗まで

★セガ・パソピアード横浜
横浜市西区南幸1-5-24 大洋ビル1F ☎045-311-8324
http://www.nona.dti.ne.jp/pasopi/
2/28 未定 闘劇予選：VF4EVO大会
◆開催時間 及び 参加費 等の大会詳細はHP、店内掲示物で発表いたします。
未定 闘劇エリア決勝：VF4EVO大会
2/29 未定 闘劇予選：鉄拳4
◆開催時間 及び 参加費 等の大会詳細はHP、店内掲示物で発表いたします。
2月中旬 未定 VF4EVO大会 パソピ杯
◆開催時間 及び 参加費 等の大会詳細はHP、店内掲示物で発表いたします。パソピポイントランキング対象イベント
毎土曜 19:00 VF4EVO大会 PPRランキングバトル
◆18時よりエントリー開始、参加無料 パソピポイントランキング対象イベント
第2、4月曜20:00 ソウルキャリバーⅡ フリープレイOFF会
◆3時間フリープレイ、参加費：事前エントリ、200円、当日エントリー500円、当日17:45まで事前エントリー料金で受付
※詳しくは店頭またはHP参照



富山県

★アミューズランドガディス
高岡市下関6-1 高岡駅地下街 ☎0766-24-3555
http://gamegoddess.fc2web.com/
2/7 20:30 KOF2002ロンリーバトル12
◆キャラ変更無し
2/14 20:30 KOF2003カイザーバトル3
◆キャラ変更あり
2/21 20:30 KOF2002ロンリーバトル 3on3
◆3本先取、チームモード使用
2/28 20:30 KOF2003カイザーバトル4
◆キャラ変更あり
2/29 20:30 KOF2002ロンリーバトル13
◆キャラ変更無し
※詳しくは店舗またはHP参照

ドラクロイベント情報

『ドラゴンクロニクル』の大会開催店舗を全国からピックアップ！

発売以来、絶賛稼働中の『ドラゴンクロニクル』のイベントを紹介！ 自分の育てた自慢のドラゴンで大会制覇を目指そう！

【大会開催店舗】

開催日	開始時間	開催店舗	イベント内容	担当
2月11日	15:00	三宮サンクス (兵庫県)078-271-0335	ドラゴンクロニクル 最強の竜萌え野郎決定戦その2	勢田
2月7日	12:00	クラブセガ渋谷 (東京都)03-3780-2667	ベスト・オブ・ドラゴンテイマー @ドラゴンクロニクル	中川
2月15日	14:00	ゲームプラザ OKAⅢ (大阪府)0726-71-5123	ドラゴンクロニクル大会	―
2月15日	16:00	ハイテクセガ橘通り (宮崎県)0985-20-6531	ドラゴンクロニクル宮崎 最強テイマー決定戦	小村

【問い合わせ】 各店舗にお問い合わせください。

http://www.arcadiamagazine.com/branch/event.html

鵬公式大会開催決定！

大好評稼動中の『GUILTY GEAR 鵬』！ 初のメーカー公式大会が開催決定！

「第一回『GUILTY GEAR 鵬』最強タッグトーナメント大会」。プレイヤーたちの愛と友情と信頼のタッグ連携の頂点を決めるべく、2on2のチーム戦ゲーム大会！　もしかしたらゲストも来るかも？

【タイトル】 第一回『GUILTY GEAR 鵬』最強タッグトーナメント
【開催店舗】 サミーズストリート 相模大野店
【主催】 サミー株式会社／株式会社サミー・アミューズメントサービス
【開催日程】 平成16年2月11日(祭日・水曜日)13:00開始
【大会ルール】 2on2のチーム戦(同キャラのチームあり)
トーナメント方式(キャラクターの途中変更は不可)。
【参加方法】 平成16年1月20日～2月10日まで参加登録を受付。
当日参加受付は10:00～12:30まで。
参加登録時に「登録者氏名二人分、チーム名、使用キャラクター」をご提示ください。
※申し込みはチーム登録制ですので、必ず二人一組で登録してください。
【参加定員】 100～150名(50組～75組)を予定。
【参加費】 お一人様100円
【お問い合わせ】 サミーズストリート 相模大野店
住所■神奈川県相模原市相模大野3-13-2 J-SPARKビル2F
TEL■042-741-8195」
※詳細は、http://www.guiltygearx.com/にて掲載していきます。

★MAHODO（マホードー）
北九州市八幡西区折尾1-12-14　☎093-695-0632
http://www1.bbiq.jp/mahodo.com/index.html
2/7　18:00 GUILTY GEAR鵬大会
2/8　18:00 KOF2003大会
2/14　20:00 VF4EVO大会 3on3
◆VFRポイントランキング
2/15　18:00 Zガンダム大会
2/21　18:00 ハイパーストⅡ大会
2/22　18:00 GGXX #RELOAD大会 3on3
◆チーム内同キャラ不可
2/28　19:00 SCNソウルキャリバーⅡ大会
◆SCNポイントランキング戦
2/29　18:00 頭文字D3大会
3/7　15:00 闘劇予選：GGXX #RELOAD大会
19:00 闘劇エリア決勝：GGXX #RELOAD大会
※すべて参加費100円、詳細は店舗またはHP参照

★スーパーアカトンボ香椎店
福岡市東区香椎駅前店1-10-10　☎092-682-0555
2/21　19:00 第2回KOF2003大会
◆参加費100円、トーナメント制
※詳細は店舗まで

★トンボハウス大橋駅前店
福岡市南区大橋1-9-1　☎092-553-1081
2/28　15:00 GGXX #RELOAD大会
◆参加費100円
※詳細は店舗まで

★アカトンボ西新店
福岡市早良区西新4-7-7　☎092-844-6553
2/8　15:00 第4回クイズマジックアカデミー店内対戦大会
◆要エントリーカード
2/14　16:00 ソウルキャリバーⅡ大会
※詳細は店舗まで

大分県

★ドリームワールド
大分市大在中央2-8-3　☎097-593-5224
2/29　14:00 闘劇予選：VF4EVO大会
◆エントリーは事前受付のみ
※詳細は店舗まで

宮崎

★ハイテクセガ橘通り
宮崎市清水1-85 MRTパーキングビル1F　☎0985-20-6531
http://www.sega-am.jp/seek2/database.cgi?cmd=dp&dataNum=5134030
2/15　16:00 ドラゴンクロニクル宮崎最強テイマー決定戦
◆ルール:定員16名、参加料無料
※詳細は店舗またはHPまで

★JR宮崎フレスタbyセガ
宮崎市錦町107-4　☎0985-26-7589
2/15　15:00 頭文字Dトーナメント JR宮崎大会
◆じゃんけんの勝敗でコースorコンテション選択
※詳細は店舗またはHPまで

2/22　15:00 GGXX #RELOAD大会
◆新ランバト対象
2/28　20:00 VF4EVO大会 3on3
◆VFRポイントランキング戦
3/1　15:00 サムライスピリッツゼロ大会
◆BNF公認
※詳細はHP参照

鳥取県

★スーパーヒーロー倉吉
倉吉市見日町633　☎0858-23-5255
2/7　18:00 ポップンミュージック10大会
2/14　18:00 KOF2003大会
2/21　18:00 GUILTY GEAR 鵬大会
2/28　20:00 闘劇予選：VF4EVO大会
※詳細は店舗まで

広島県

★スペースV1廿日市
廿日市市本町4-23　☎0829-34-3311
http://www.koue.co.jp/V1/
2/8　14:00 ギタフリ10th&ドラマニ9th大会 冬の陣
◆ルール:スコアアタック
2/15　18:00 KOF2003大会
2/22　18:00 第11回WCCF大会 2002-2003
※詳細は店舗まで

香川県

★マックスプラザ善通寺
善通寺市中村町1798-2　☎0877-63-4333
http://www9.ocn.ne.jp/~maxplaza/
2/1　18:00 GUILTY GEAR 鵬大会
2/8　18:00 頭文字D2大会
2/14　20:00 ソウルキャリバーⅡ大会
2/15　18:00 アウトラン2大会
2/16　20:00 MJランキング大会
2/22　19:00 GGXX #RELOAD大会

九州・沖縄

長崎県

★プラボ浦上店
長崎市中園町6-23　☎095-848-2223
2/8　15:00 第9回Zガンダム大会
◆参加費100円、敗者復活あり
2/15　15:00 第3回GUILTY GEAR 鵬大会
◆参加費100円
2/22　15:00 第10回Zガンダム大会
◆参加費100円、敗者復活あり

福岡県

★スーパーアカトンボ香椎店
福岡市東区香椎駅前店1-10-10　☎092-682-0555
2/21　19:00 第2回KOF2003大会
◆参加費100円、トーナメント制

奈良県

★キャノンショット
奈良市二条町2-4-14　☎0742-35-3208
2/21　19:00 闘劇予選：KOF2003大会
※そのほかのイベント詳細は店舗まで

兵庫県

★三宮サンクス
神戸市中央区琴ノ尾町5-4-5 高架下404-407　☎078-271-0335
http://www.sega-am.jp/seek2/database.cgi?cmd=dp&DataNum=4151050
2/1　15:00 VO4大会 SANX公式M田杯
18:00 バトルギア3大会
2/7　18:00 VF4EVO大会 いいんだよ神戸杯 第5弾
2/8　18:00 KOF2003大会
2/11　15:00 ドラゴンクロニクル 最強の竜萌え野郎決定戦その2
2/14　15:00 Zガンダム大会
2/15　15:00 VO4大会
2/21　18:00 VF4EVO大会 いいんだよ神戸杯 第6弾
2/28　15:00 Zガンダム大会
2/29　15:00 VO4大会
毎火曜　18:00 GGXX #RELOAD大会 ランバト
毎土曜　15:00 GGXX #RELOAD大会 ランバト
※詳細は店舗まで

★チャレンジャー三宮店
神戸市中央区三宮町1-3-21 Kビル1F　☎078-393-0388
2/7　14:00 第3回ぷよぷよフィーバー大会
2/21　18:00 サムライスピリッツゼロ大会
毎土曜　18:00 サムライスピリッツゼロフリープレイ対戦会
◆参加費400円、2月21日は大会のため無し
※詳細は店舗まで

和歌山県

★ミルカトル 加納店
和歌山市加納319-1　☎073 476-3033
http://www8.ocn.ne.jp/~millequa/
2/7　20:00 Zガンダム大会 2on2
2/14　19:00 GGXX #RELOAD大会 ランバト
2/22　15:00 闘劇予選：GGXX #RELOAD大会
19:00 闘劇エリア決勝：GGXX #RELOAD大会
※詳細は店舗まで

中国・四国

岡山県

★ファンタジスタ
倉敷市玉島爪崎162　☎086-523 6555
http://www.am-fantasista.com
2/1　15:00 KOF2003大会
2/7　20:00 VF4EVO大会
◆VFRポイントランキング戦
2/8　15:00 闘劇予選：サムライスピリッツゼロ大会
2/11　15:00 GGXX #RELOAD大会
◆新ランバト対象
2/14　20:00 VF4EVO大会 3on3
◆VFRポイントランキング戦
2/15　15:00 サムライスピリッツゼロ大会
◆BNF公認
2/21　20:00 VF4EVO大会
◆VFRポイントランキング戦

近畿

大阪府

★チャレンジャー土居店
守口市土居町8-11　☎06-6994-7476
http://www.challenger-am.com/
2/8　17:00 第1回GUILTY GEAR 鵬大会
2/22　17:00 第2回頭文字D2大会
※詳しくは店頭またはHP参照

★チャレンジャー追手門店
大阪市茨木市西安威1 5-21　☎072-643-4444
http://www.challenger-am.com/
2月中　9:00 追手門店フリーイベント
◆毎週土・日・祝日に開催、18:00まで、チケット購入制
※詳細はチャレンジャー公式HP「追手門店HP」を参照

★@チャレンジャー店
堺市中瓦町2-3-12 B1　☎072-229-5665
2/8　未定 ギターフリークス10th&ドラムマニア9th大会
2/29　未定 ビートマニアⅡ DX10th大会
※詳細は店舗まで

★チャレンジャーアババ天神橋店
大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇ビル1F　☎06-6357-6677
2/1　13:00 闘劇予選：CAPCOM VS. SNK2大会
◆参加費300円
2/7　17:00 第3回KOF2003大会
2/8　17:00 GGXX #RELOAD大会 ランバトR1
◆全6回開催
2/14　17:00 バレンタインデー特別企画 PRIDE2003 漢祭り
2/15　17:00 GGXX #RELOAD大会 ランバトR2
2/21　17:00 第2回GUILTY GEAR 鵬大会 2on2
2/22　17:00 GGXX #RELOAD大会 ランバトR3
2/28　17:00 第4回KOF2003大会
2/29　17:00 GGXX #RELOAD大会 ランバトR4
※すべて大会開始一時間前まで受付、ランバト、3on3以外は参加無料

★ハイテクランドセガ アビオン
大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル1～2F　☎06-6645-7692
http://www.sega-am.jp/seek2/database.cgi?cmd=dp&DataNum=4124060
2/8　15:00 Zガンダム大会
2/22　15:00 Zガンダム大会
2月中　------ 「闘劇」キャンペーン開催中★
◆期間中「闘劇」開催タイトルがサービス設定です!!
毎月　------ 毎月末尾が「1」の日はアビオンDAYお得なイベント実施中!!
※すべて参加無料、詳細は店舗まで

イベントガールズサイド

新宿スポーツランド中央口店主催で『GGXX #RELOAD』レディース祭り開催！

定期的にレディース大会を開催している新宿スポーツランド中央口店が、今度は『GGXX #RELOAD』レディース祭りを開催！　都内近郊に住む女性プレイヤーは参加必須だ！

【タイトル】 そらい館&ガニスポ共同企画『GGXX #RELOAD』レディース祭り
【開催店舗】 新宿スポーツランド中央口店(東京都)
【開催日時】 2月15日15時開催
【大会内容】 3on3(同キャラあり)、シングル戦、紅白戦の三本立て
【参加方法】 大会当日14時から受付
【お問い合わせ】 そらい館HP ■ http://www.a-laugh.com/sorai/
メールアドレス ■ natsume@a-laugh.com

イベント準備会に情報を掲載してみませんか？

●大会名　●主催者　●参加資格　●ルール　●開催場所&日時　●連絡先
上記項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛にお送りください。★ユーザー主催の場合は開催場所の承諾を得た上で連絡をお願い致します。
郵送 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル(株)エンターブレイン　アルカディア編集部 イベント準備会 係
FAX 03-5433-7212　MAIL location@arcadiamagazine.com

「全国猛者探索委員会」発！

今月の猛者たち

関西『Zガンダム』の猛者たちを紹介！

今月の猛者紹介は、関西の『Zガンダム』チャレンジャーチャンピオンシップ決勝大会から紹介するぞ！　チャレンジャー関連店舗7店で予選開催し、選ばれし14チームが最強の座を掛けて戦ったのじゃ！　詳細は今月の猛者コーナーを参照してくれい！　猛者探索委員会　Gぅ会長(211)

北海道・東北

■アミュージアム麻生店(北海道)

◇**サムスピゼロ大会 12/6・21名**
優勝：M(十兵衛)
2位 かすみLOVE☆　3位 トト

◇**VO4ランバト大会 12/7・14名**
優勝：日本ブレイク商業(ガンマ、テムA)
2位 1000オーラムで売るハメになった
3位 幼女とブローカー

◇**ギタフリ10大会 12/7・13名**
優勝：CAP
2位 ふじ@ゆきのすけ　3位 KJK・DJ・K

◇**GGXX #大会 12/13・24名**
優勝：かすみLOVE☆(カイ)
2位 ソル.com　3位 ラグクラフト

◇**Zガンダム大会 12/13・38名**
優勝：アウトブレイク(キャラ変あり)
2位 ロザート　3位 バロから来ました。

◇**VO4大会 ランバト 12/20・16名**
優勝：HASINO！(ティグラ・ティグラ)
2位 ガイルがいる　3位 マリオカート

◇**ポップン10大会 12/21・12名**
優勝 藤森直之
2位 MAPPY　3位 キュンキュン！

◇**ギタドラセッション大会 12/23・30名**
優勝 F.M&Y−31
2位 めちあ&なおぶ　3位 KGB&UME.SEXY

◇**Zガンダム大会 12/27・16名**
優勝：センター720点(キャラ変あり)
2位 ナンダッテー　3位 マリオブラザーズ

■プラボ仙台泉店(宮城)

◇**WCCF大会 U-5 12/7・16名**
優勝：佐藤祐介 トチクルッタノバウサギ
2位 宮武典義 ロッソディアヴォロ

◇**WCCF大会 レギュラー 12/21・10名**
優勝：ハジケグミレギュラーズ

◇**WCCF大会 フリー 12/21・23名**
優勝：佐藤孝司 ACロードローラー
2位 佐藤祐介 ボウソウシタノバウサギ

■J&B山大前店(山形)

◇**第15回GGXX #大会3on3 12/14・20名**
優勝：708はハダカにTシャツ最高派チーム／中ジ炎(ヴェノム)、野菜三択(ロボカイ)、全国2位の鉄様(スレイヤー)
2位 みんなの鰯ボさん

関東

■大久保アルファステーション(東京)

◇**M VS. C2大会 7th03 12/14・17名**
優勝：たかゆき(マグニート、ケーブル、センチネル)
2位 マンタイ　3位 ホワイト

◇**第3回サムスピゼロ大会 ランバト 12/21・56名**
優勝：塩沢(閑丸)
2位 ウォーズ　3位 川原

◇**第6回SVC CHAOS大会 ランバト ファイナル12/28・16名**
優勝：シノブ(春麗)
2位 カメテン　3位 ハレごろ〜

■キャロル 瑞江店(東京)

◇**第11回KOF2002大会 12/6・12名**
優勝：ユウヤ(山崎、庵、紅丸)

◇**第12回VF4EVO大会 2on2 12/13・12名**
優勝：じろぅ(瞬帝)、ケン(アキラ)

◇**第13回VF4EVO大会 12/21・12名**
優勝：じろぅ(瞬帝)

■トライアミューズメントタワー(東京)

◇**スパⅡX大会 12/14・64名**
優勝：いちご1000%(Xケン)
2位 おぬちょ(Xベガ)　3位 博士(Xダルシム)

■ファンタジア茅ヶ崎店(神奈川)

◇**Zガンダム大会 2on2 12/28・14名**
優勝：キュベレイとネモっぽい(キュベレイ、ネモ)
2位 ・・・・・

■ゲームインファンファン(神奈川)

◇**WCCF リアルチーム大会 12/7・20名**
優勝：キエーボ・ヴェローナ
2位 インテル

◇**VF4EVO三店舗合同大会決勝戦 12/21・48名**
優勝：はちゃプキン／ヒデオ(ウルフ)、チェムル(ウルフ)、ユキノ(葵)
2位 けっこうイイチーム？

■セガ・パソピアード横浜(神奈川)

◇**VF4EVO大会 PPRランバト 12/6・13名**
優勝：メメクラゲ(サラ)

◇**VF4EVO大会 PPR今期最終戦 12/6・13名**
優勝：ゴエもん(カゲ)

◇**第2回パソピ杯サムスピゼロ大会 12/21・20名**
優勝：ATC(レラ)
2位 トビ

◇**VO4月間チャンピオンチーム決定戦 12/23・18名**
優勝：Z廃人マイザードキュン「2度落ちすんな引っ込んでろ」／七夜(Jane)&エルムドア(スペシネフ13「戦」)
2位 横須賀勢遅刻3

◇**VO4月間グランドチャンピオン大会v 12/23・18名**
優勝：みっちゅとむっちゅ／ヘボ(景清「山」)、ジェロニモ(景清「風」)
2位 Z廃人マイザードキュン「2度落ちすんな引っ込んでろ」

■パワーステック(神奈川)

◇**GGXX# 大会 3on3 12/20・40名**
優勝：南(アクセル)、EST(イノ)、けいた(カイ)
2位 Cuga、たくや、デザイア
3位 CCJ、青服、KOG

■ゲームプラザニューヨーク大船(神奈川)

◇**ストⅢ3rd大会 12/27・13名**
優勝：社長(リュウ)
2位 つけもの　3位 でじろー

■ゲームセンターリンリン(埼玉)

◇**GGXX #大会 12/6・18名**
優勝：TOOL(ザッパ)
2位 T.Tトロン　3位 178・S.A

◇**パカSP大会 12/13・11名**
優勝：よこあん
2位 RAK　3位 赤狼

◇**GGXX #大会 12/13・26名**
優勝 夕霧(ミリア)
2位 KC　3位 178

◇**GGXX #大会 12/20・25名**
優勝：S.O(ポチョムキン)
2位 TOOL　3位 モロ

◇**パカ2大会 12/27・14名**
優勝 ERO
2位 ASTEKA　3位 RAK

◇**GGXX #大会 12/27・24名**
優勝：グラ(イノ)
2位 夕霧　3位 モロ

■セガワールド飯能(埼玉)

◇**GGXX#RELOAD大会 12/21・32名**
優勝：sichiri(チップ)
2位 トサキ　3位 首領タコス

■メッセ102四街道店(千葉)

◇**GGXX #大会 ランバト04 12/12・36名**
優勝：245キラー(ぶっぱぎゅう)(ミリア)
2位 アロハ　3位 ウメ兄

◇**サムスピゼロ対戦会 2/19・17名**
優勝：アズ17人切り(覇王丸)

◇**GGXX #大会 ランバト05 12/26・26名**
優勝：アロハ(ファウスト)
2位 ブリジット　3位 エディ

◇**GGXX #大会ランバト総合順位 12/26・26名**
優勝：アロハ(ファウスト)
2位 ところてん　3位 麦

■ゲームフジ船橋(千葉)

◇**GGXX #大会 ランバト08 12/13・68名**
優勝：ネモ(ファウスト)
2位 ゆきのせ　3位 小川

◇**GGXX #大会 ランダムプレイヤー3on3 12/20・45名**
優勝：ジャガ(ザッパ)、ネモ(ファウスト)、マサ(ソル)
2位 コイチ、DIEちゃん、夕凪　3位 マイコー、すぐる、万里

◇**GGXX #大会 闘劇前哨戦inゲームフジ 12/27・66名**
優勝：街角で頭脳全開／オグマ(紗夢)、鷹(ソル)、いざさま(闇慈)
2位 JT100%　3位 戯れ言だけどね〜

■スキッパーズ日立(茨城)

◇**SCNソウルキャリバーⅡ大会 12/27・12名**
優勝：NOB2(ナイトメア)

■プレイステージマイタウン小山店(栃木)

◇**GGXX #大会 12/7・16名**
優勝：ちーくん(ディズィー)
2位 ぶそ　3位 ヒロ

■プラボ宇都宮(栃木)

◇**パカパカ萌えキャラ大会 12/21・13名**
優勝：RAKさん (ミルカ)
2位 七・五・三さん　3位 ねぎさん/七星音楢さん

中部

■セガワールド長岡(新潟)

◇**第4回セガワールド長岡最速決定戦 12/28・20名**
優勝：ニッ(インテグラTYPE R)
2位 ユウ　3位 コバR／ユメ

■ゲームセンターGLAD(新潟)

◇**闘劇予選ストⅢ3rd大会 1/3・36名**
優勝：BM(二郎)〜新宿・上尾・神田／杉山(ネクロ)、Y.S.B(ヒューゴ)、サクグチ(ユン)
2位 アナリスト

■タカラ島プラーカ店(新潟)

◇**第2回サムスピゼロ大会 12/7・13名**
優勝：毒男(慶寅)
2位 恭介

◇**GGXX #大会 12/27・15名**
優勝：伊藤(ファウスト)
2位 海老　3位 リュウタ

■テクノポリス(新潟)

◇**Zガンダム大会 シャッフル 2on2 12/14・13名　11/16・11名**
優勝：B&サウダ (毎試合キャラ変更可)
2位 遊びかんべん&ヒューゴ　3位 ハルキ伍長&UU

◇**GGXX #大会 :12/21・13名**
優勝：J.Y(ランダム)
2位 ON4　3位 ぐんそ〜

■プラボ新潟店(新潟)

◇**第30回ストⅢ3rd大会 12/6・22名**
優勝：外王(エレナ)、じゃいご(まこと)
2位 アンドレ&ふくろう　3位 リンゴ&かじろう

◇**第19回ストZERO3大会 12/20・12名**
優勝：YMD(ダルシム)
2位 カリオ　3位 DON

■アミューズランド ガディス(富山)

◇**KOF2002北信越ロンリーバトル 12/6・40名**
優勝：んじばあ(キム、チョイ、チャン)
2位 A・10　3位 イノケン

◇**KOF98北信越ムーンライトバトル 12/6・16名**
優勝 雅(クラーク・京・大門)
2位 んじばあ　3位 A・10

◇**サムスピゼロ武士道BATTLE 12/13・13名**
優勝 えんしょふ(炎邪)
2位 海ネコ　3位 SO／蒼月

◇**KOF2002TEAM 0MODE 3on3 12/20・24名**
優勝：ガディス／NAO(マリー)、あ〜る(マキシマ)、へにゅう(ウイップ)
2位 ミドル　3位 奥義 比古亭／安田

◇**KOF2003カイザーバトル0.5 12/27・16名**
優勝：へにゅう(ウイップ、シェンウー、アッシュ)
2位 タテ　3位 チャバ王／イノケン

◇**KOF2002ロンリーバトル9.5 12/28・16名**
優勝：イノケン(ユリ、アテナ、レオナ)
2位 ミドル狼　3位 まつだ／ワショウ

近畿

■セガワールド甲西(滋賀)

◇**ソウルキャリバーⅡ大会 12/7・12名**
優勝：アルテナナイト(ナイトメア)

◇**頭文字D2 SHIGA GP いろは坂逆走 12/21・12名**
優勝：タカシ (DC2)

■セガワールド浜大津(滋賀)

◇**頭文字D SHIGA GP SHIGA GP-秋名上り 12/7・12名**
優勝：G・ワンダー(カプチーノ)

◇**VF4EVO大会 12/13・18名**
優勝：のら犬(瞬帝)
2位 アルジオン

◇**VF4EVO大会 2on2 12/13・18名**
優勝：出目徳(ジャッキー)&黒槍騎士(ジャッキー)
2位 かぶき&陸奥

◇**WCCF WINNER'S CUP 2ND 12/14・32名**
優勝：マルモ・ロッソ
2位 カテナチオU-5

◇**第13回MJ大会 12/21・13名**
優勝：クロフネ
2位 ソドボ

◇**第3回Zガンダム大会 12/27・15名**
優勝：ナナキン(Mk-Ⅱ×2)
2位 ブリッツ

◇**WCCF浜大津CUP第18節 FREE 12/27・24名**
優勝：レッドスターベオグラード
2位 グランベリーAC

◇**頭文字D SHIGA GP?FINAL 12/28・18名**
優勝：セガロッサ　(DC2)
2位 カズソン　3位 エアリアル

■ネオアミューズメントスペースa-cho(京都)

◇**クイズマジックアカデミー大会 12/7・32名**
優勝：まる
2位 ののたん　3位 シャンテ

◇**第38回GGXX関西ランバト 12/18・123名**
優勝：ひろゆき(スレイヤー)
2位 P.C　3位 乱レボ

◇**侍魂零弐対弐あちょぉ〜杯 12/23・74名**
優勝：期待した八百長／ドン・ばんちょ(慶寅)、気分屋気侭(骸羅)
2位 空気(からけ)　3位 ミチルイズム〜作業の美学〜

■チャレンジャーGAMGAM店(大阪)

◇**第3回SCNソウルキャリバーⅡ大会 2on2 12/6・15名**
優勝：さるすべ(ヴォルド)&こってりんこ(ヴォルド)
2位 KYO&自動人形

◇**第4回SCNソウルキャリバーⅡ大会 2on2 12/13・14名**
優勝：さるすべ(吉光)&こってりんこ(吉光)
2位 京橋刹那&第四香薬師

◇**第68回SCNソウルキャリバーⅡ大会 12/13・17名**
優勝：こってりんこ(吉光)
2位 アルテナナイト　3位 京橋刹那

◇**第5回SCNソウルキャリバーⅡ大会 2on2 12/20・14名**
優勝：アルテナナイト(ナイトメア)&しいふう(吉光)
2位 京橋刹那&ドン・ばんちょ

◇**第7回Zガンダム大会 12/14・12名**
優勝：ムテキカンタイ？／スラン(シャアゲルググ)、オスカー(リックディアス)

◇**第5回SCNソウルキャリバーⅡ大会 2on2 12/20・14名**
優勝 京橋刹那(シャンファ)&こってりんこ(吉光)
2位 あぶあぶ&自動人形

◇**GGXX #大会 12/21　15名**
優勝：かず(ジャム)
2位 N　3位 こせき

◇**GUILTY GEAR ℤ大会 2on2 12/21・12名**
優勝：中足疾風マンセー／ボト(ポチョムキン) & カレイヤー(スレイヤー)
2位 RTF　3位 mhata

◇**第74回SCNソウルキャリバーⅡ大会 12/27・17名**
優勝：こってりんこ(吉光)
2位 さるすべ　3位 KYO

◇**第7回SCNソウルキャリバーⅡ大会 2on2 12/27・14名**
優勝：さるすべ(ヨシミツ)&あぶあぶ(ヨシミツ)
2位 MAN−DIE&ZO, 119

◇**Zガンダムチャレンジャーチャンピオンシップ 11/24・32名**
優勝：ムーミン／スレイン、中トロ(キャラ変更あり)
2位 タリバン兵改　3位 カカ連邦

■チャレンジャー関大前店(大阪)

◇**第6回Zガンダム大会 12/7・18名**
優勝：森森森(Zガンダム)
2位 ハァオ軍　3位 中華街

◇**第14回GGXX #大会12/20・14名**
優勝：ほっけ(スレイヤー)
2位 ABE　3位 平次郎

◇**Zガンダム大会 チャンピオンシップ予選 11/30・14名**
優勝：カカ連邦(リックディアス、ガンダム)

■チャレンジャー土居店(大阪)

◇**第5回GGXX #大会 12/14・12名**
優勝 悠随(ザッパ)
2位 ゴロウ

■チャレンジャー追手門店(大阪)

◇**バトルギア3大会 12/9・12名**
優勝 黒猫氏
2位 庄本氏

■チャレンジャーアバパ天神橋店(大阪)

◇**第1回KOF2003大会 12/6・13名**
優勝：Dune(京、社、庵)
2位 キッコー　3位 あきひさ

◇**第2回C VS. S2大会 ランバトR7 12/13・16名**
優勝：ライ(K・舞、響、サガット)
2位 キャリ　3位 紅の豚

◇**第14回GGXX #大会 12/20・12名**
優勝：EDGE(ミリア)

◇**第2回C VS. S2大会 ランバト最終戦 12/27・12名**
優勝：紅の豚(A・さくら、ベガ、ブランカ)

◇**第2回C VS. S2大会 2on2 12/27・12名**
優勝：なかちゃんズ(K・舞、響サガット／C・ケン、キャミィ、サガット)

■三宮サンクス(兵庫)

◇**第33回GGXX #大会 ランバト 12/2・22名**
優勝：あっつん(イノ)
2位 ヲシゲ　3位 Asuka

◇**第34回GGXX #大会 ランバト12/9・28名**
優勝：蝿(ソル)
2位 綾　3位 あっつん

◇**第35回GGXX #大会 ランバト 12/16・24名**
優勝：蝿(ソル)
2位 マニ　3位 ヲシゲ

◇**第36回GGXX #大会 ランバト 12/23・29名**
優勝：ヲシゲ(メイ)
2位 蝿　3位 マニ

◇**第37回GGXX #大会 ランバト 12/30・27名**
優勝：MGA(ポチョムキン)
2位 あっつん　3位 まさ坊

◇**第31回GGXX #大会 ランバト(リーグ) 12/13・25名**
優勝：綾(ブリジット)
2位 M紳士　3位 さる

◇**第32回GGXX #大会 ランバト(リーグ) 12/20・24名**
優勝：すう(ミリア)
2位 あっつん　3位 綾

◇**第33回GGXX #大会 ランバト(リーグ) 12/27・24名**
優勝：M紳士(エディ)
2位 すう　3位 蝿

◇**第回GGXX #大会 3on3 12/6・60名**
優勝：甲東園勢／P.C(ソル)、ジョーカー(闇慈)、海坊主(ザッパ)
2位 イケメソ　3位 ショタとぶにおと中年

◇**第6回Zガンダム三宮頂上決戦 12/20・14名**
優勝：総統&もふもふ(キャラ変更あり)
2位 エルゥ&アリ
3位 連邦の白いモモンガ&クーヤ

■ミルカトル加納店(和歌山)

◇**GGXX #大会 ランバト 12/13・24名**
優勝：ユーキ(エディ)
2位 沢渡

◇**ガンダムDX大会 2on2 12/14・22名**
優勝：ニタクの艦長(Cゲル、グフ)
2位 朱雀

◇**音ゲークロスカントリー 12/21・21名**
優勝：M$T
2位 まくぅ

◇**GGXX #大会 3on3 12/27・24名**
優勝：じゅんちゃんズ
2位 月マンセー

◇**GGXX #大会 3on3 11/22・36名**
優勝：ゼット優勝記念(ランダム)
2位 DQN

◇**女性限定乙女組DDR大会 12/28・13名**
優勝：遥(はるか)
2位 きんや

中国・四国

■ファンタジスタ(岡山)

◇**KOF2002大会 12/7・16名**
優勝：山本(庵、京、アテナ)
2位 肉(兄)　3位 肉(弟)

◇**VF4EVO大会 12/13・1名**
優勝：松(サラ)
2位 ヨドリバジャッキー　3位 ぶっさし

◇**サムスピゼロ大会 12/14・23名**
優勝：雨森 (半蔵)
2位 どれみふぁでぐち(シャルロット)
3位 鬼牛(火月)

◇**GGXX#R大会 12/21・21名**
優勝：おっさん(ロボカイ)
2位 阿修羅(エディ)　3位 8吉(ジョニー)

◇**GGXX #大会 3on3 12/23・24名**
優勝：バキューン／長田@バキュンワ(闇慈)、坂田ソ(ディズィー)、バチ吉@性欲をもてあます(ジョニー)
2位 名無し　3位 小川IT&F

◇**GGXX#R大会 まっちん杯 12/23・20名**
優勝：東南(スレイヤー)
2位 デフレ(ファウスト)　3位 スネーク(エディ)

◇**サムスピゼロ大会 12/27・28名**
優勝：たこ(幻十郎)
2位 よっさん(徳川)　3位 どれみふぁでぐち(シャルロット)

◇**サムスピゼロ大会 3on3 12/27・30名**
優勝：ぐっちゃえ／たこ(腐れ外道) そーま(炎邪)、りゅうのすけ(右京)
2位 (ﾟ∀ﾟ)ノキュンキュン♪　3位 (´_ゝ`)さすがだな俺ら

◇**VF4EVO2003重量級最強決定戦 12/31・41名**
優勝：パチもん (ウルフ)
2位 キャサ夫 (ジェフリー)

■スペースV1廿日市(広島)

◇**GGXX #大会 12/7・13名**
優勝：猫(ヴェノム)
2位 れぶ　3位 みかんの国

◇**第10回WCFF大会 12/23・16名**
優勝：アクエリアス
2位 ラ・フェニーチェ　3位 アヤシイスキル

九州・沖縄

■MAHODO(福岡)

◇**SVC CHAOS大会 12/6・15名**
優勝：メテオ(リュウ)
2位 フジモト(チュンリー)　3位 TIC@弱キャラ(色)

◇**ガンダムDX大会 12/7・12名**
優勝：ハヤツ(キャラ変更あり)

◇**VF4EVO大会 3on3 12/13・33名**
優勝：ヤスオと下衆共／マルコメX(ラウ)、ネンジ(アオイ)、レオラオ(カゲ)
2位 音速　3位 サレンダー・帰って来たニャン兄

◇**GGXX #大会 12/20・42名**
優勝：かすみたんにハァハァ(ブリジット)
2位 吉良吉影(エディ)　3位 つぶ(ザッパ)

◇**ソウルキャリバーⅡ大会 12/21・23名**
優勝：イモン(ミツルギ)
2位 AXL　3位 やさぐれ

■トンボハウス大橋駅前店(福岡)

◇**GGXX #大会 12/27・23名**
優勝：ICBM(ザッパ)
2位 緑色　3位 ギルティー

■赤トンボ西新店(福岡)

◇**GGXX #大会 12/7・15名**
優勝：いいバット(ジョニー)
2位 すけきよ

◇**第2回クイズマジックアカデミー大会 12/14・21名**
優勝：たっくん(カイル)
2位 やなぎやこ

◇**ストⅢ3rd大会 12/21・24名**
優勝：かませ犬(春麗)
2位 CL

■プラボ浦上店(長崎)

◇**第6回Zガンダム大会 12/7・22名**
優勝：フェンリル&シロッコ(キャラ変更あり)
2位 アカハナ&アカハチ　3位 ハサ&白兵

◇**第7回Zガンダム大会 12/19・16名**
優勝：コウ&ゼロ(キャラ変更あり)
2位 桜虎騎師団団長&副団長
3位 チキン&マヨネーズ

◇**第1回GUILTY GEAR ℤ大会 12/23・20名**
優勝：103(ジョニー)
2位 SORA　3位 サワーシガレット

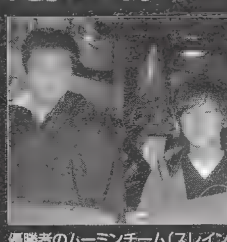
◇**第10回GGXX #大会 12/26・16名**
優勝：ロ・ヴォー(ロボカイ)
2位 平和　3位 PON

◇**年末恒例VOオラタン5.66大会 12/31・14名**
優勝 ICBM(グリスボック)
2位 きりん　3位 lleero

今月の猛者紹介！

今月は2003年大晦日にチャレンジャーガムガム店で開催された、第一回『Zガンダム』チャレンジャーチャンピオンシップ決勝大会の覇者を紹介！　優勝者はムーミンチーム。スレイン(ギャプラン)と中トロ(ガブスレイ)。

素晴らしいチームワークで相手チームを圧倒し、見事に勝利の栄冠を勝ち取った！



優勝者のムーミンチーム(スレイン&中トロ)。おめでとうございます！

http://www.arcadiamagazine.com/branch/event.html

生粋の生涯ゲーマーが語る、ゲーム世代のカタストロフィ

Roughnecks/
DragonLEE（作文） G-ヒコロウ（イラスト）

Joystick Troopers
ジョイスティック トゥルーパーズ

■プロフィール■
新春ハロプロFCチケット7列目キター!! とか叫んでたら、京とか城とかつく人は3列目だっ……でもがハワイ勝ち組は違うぜ。

一人でワンコインでクリアすることを美学としてきた。でも……

生の臨場感は、時にすべてを凌駕するわけで。

らむら、らむら、らむらぁ!! その瞬間、初代クロノアのエンディングのように中野サンプラザで叫んでしまいましたよ1月3日は。ライブでは初聴きの「さくら〜おとめ〜」の強烈な……の後だけに、その瞬間はあまり覚えてません。

「四期メンバーが……」と聞こえた時は、髪を切ってイメチェンしたチャーミーかと思ったんですが、まさかソープとは……。

後そのままヨロヨロとよろけて、しばらく放心状態のまま。あ、腰が抜けるってこういうことなんですー。

続いて登場した、相変わらずヲタを熱くさせるごっちんの熱唱にも全然集中できませんでした。ハロプロ公演は舞台の袖に歌い終わった出演者が座って場を盛り上げるんですが……まだ……ちゃんがね、手拍子もせずにごっちんのダンスをずっと凝視してまして。なんでかオジさん泣けちゃいましたよ。

絶対読んでないと思うけど、あの日、辻ちゃんのほぼ正面の位置、前から7列目からネトッとした視線を投げていたキショヲタは僕です。ごめんね辻ちゃん。

呆然としたまま、ごっちん（の振りまねをする辻ちゃん）を眺めていたわけですが、次第に問囲の沈んだ空気が浄化されるように盛り上がってきた。ソロに転向してからはぶっちゃけクソ曲しか提供されていないごっちん。それに反比例するかのようにライブパフォーマンスはヲタの心をつかんで離さない高い評価を得ている。生歌、ライブならではの臨場感のおかげでCDで聞くのがキツかった「抱いてよ!PGO」とかでも盛り上がりまくり。娘。さんの四枚目のアルバムが出たときも「ライブ映えで盛り上がる曲」うんぬんってコラムに書いたけど、ごっちんの場合はそれがほぼ100%を占めている。熱き荒れ果てたココロに水が染み込んでいくように、静かに興奮。

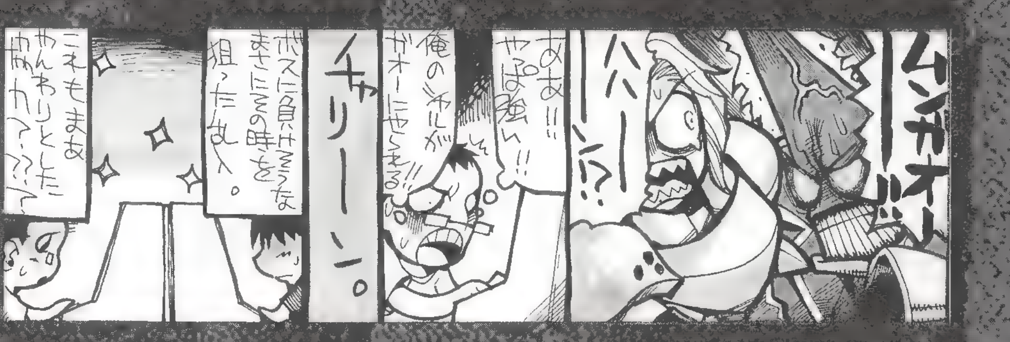
長い前フリすみません。やっと本題に入れるんだけど、こうしたナマならではの臨場感が今のゲーセンには欠けているかな、と思うのだ。圧倒的にグイグイ引っ張ってくれる強いタイトルがあって、見ず知らずの人間とも盛り上がれる構図が対戦格闘ゲームの全盛期のようなゲーセンの光景とはちょっと違う。アレは、いわば腕試し、潰し合いなわけだし。ビデオゲームを介して、同じ目標に対して見ず知らずの人間とも、盛り上がれるような感じ……かな。『WCCF』を筆頭とするカードゲームはその色が濃いけれど、まだまだゲーセンにもプレイヤーたちにも敷居が高すぎる。

ほとんどのアーケードゲームでは二人同時プレイが可能だけど、これは筐体スペースと時間あたりのインカム率を手っ取り早く上げる要素として、80年代後半からはほとんどのタイトルで基本仕様となっている。確かに、一緒に盛り上がれるけど、複数プレイを念頭に置いたデザインをされてきたゲームは数えるほどしかない。

僕も含めてマニアはムキになって、それを一人でワンコインクリアすることを美学としてきた。

でも、一緒に盛り上がることを前提とした作りのゲームも、いろいろなことを経験した現在なら素直に受け入れることができる気がする。一番近い例でいうと『Zガンダム』の協力プレイとかかな。ゲーセンならではの、見ず知らずの人間とともに盛り上がれる臨場感。昨年少しかじった『F-ZERO』の全国タイムアタックランキングなんかもそうだけれど、なるべくゲーセン内の作業だけで完結した方がプレイヤーに対して敷居は低くなる。『麻雀格闘倶楽部』などで一日の長があるコナミなんか、面白いことをやってくれそうな気がするんだけど……願わくは、レバーとボタンで遊べるゲームでの実現を期待してます。

そんなこんなで、『メタルスラッグ』のパチスロでもけっこういけるかな。次回は……について……では。



編集者談! ごっちんライブ説を煎じ詰めると、問題は楽曲に相当するソフトより"ハコ"の在り方であり、"盛り上げるしかねぇ!"という客の応援意識次第ともいえる。個々の店舗の内政干渉はソフトでしかできないから、ソフトへの依存度が高まるのだが、だからこそイベントが必要だとも思う。非日常であるはずのゲーセンが日常となってしまう退屈感は、イベント的な非日常で補おうということで。闘劇参加してミレ。

対戦剣劇が新要素を加え再登場!!

サムライスピリッツ零SPECIAL

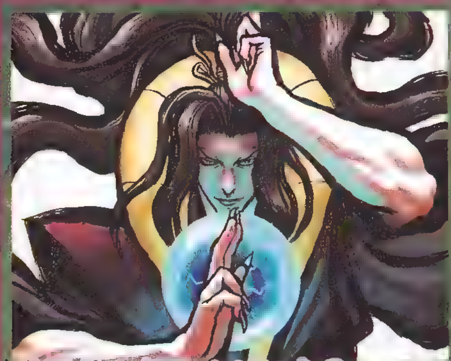
昨年10月、2D格闘としては7年ぶりのシリーズ復活を遂げた「サムライスピリッツゼロ」に、早くも続編の情報をキャッチ！ 前作をベースに対戦バランスを調整し、さらに新システムや新キャラクターが追加されるとのことだ。今回は、現時点で判明している三人の新キャラクターをチェック！



修羅・羅刹の剣質選択が無い本作。飛び道具は旧作の修羅の技である死霊刃が使えるようだ。やはり遠距離型か!?

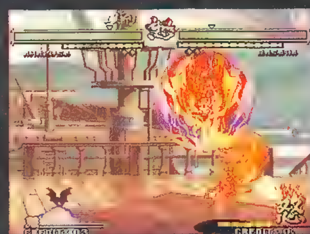
サムライスピリッツ零SPECIAL
■メーカー：悠紀エンタープライズ／SNKプレイモア
■ジャンル：2D対戦剣劇
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発 売 日：2004年春予定
■使用基板：MVS

「闘劇2004」は旧作「サムライスピリッツゼロ」を使用します。

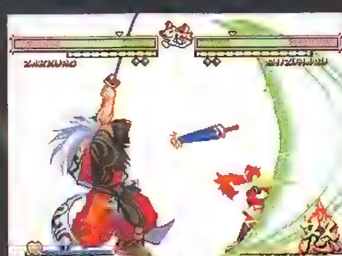


暗黒神と契約せし切支丹
天草四郎時貞
あまくさしろうときさだ

初代「サムライスピリッツ」のボスキャラ。暗黒神アンブロシアと契約を結んで現世に復活し、各地に厄災を起こしていた。「斬紅郎無双剣」「天草降臨」ではプレイヤーキャラとして参戦。手にした宝珠を飛ばす通常技や飛び道具による遠距離戦を得意としていた。本作ではミナとの遠距離戦対決が楽しみ!?

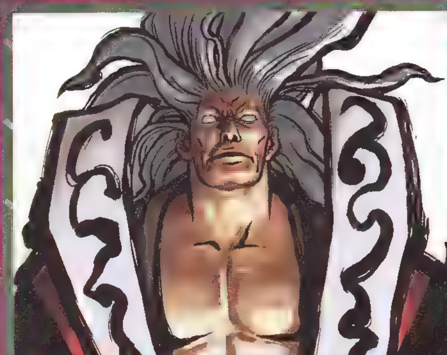


上空から突進する攻、暗転入魂せよ。左下にエフェクトがあるが、瞬間移動から攻撃するのだろうか？

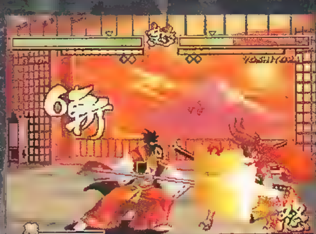


旧作の武器飛ばし必殺技である無限流 無限砲。画面全体をカバーするほどの巨大な飛び道具だ。

「斬紅郎無双剣」のボスキャラで、罪無き人々を斬殺してまわり、「鬼」と呼ばれた豪の者。「斬紅郎無双剣」では、2P対戦時のみ隠しコマンドにより使用できた。その巨体から繰り出される斬撃は屈指のリーチを誇り、攻撃力もトップレベルだったが、本作ではいかに？



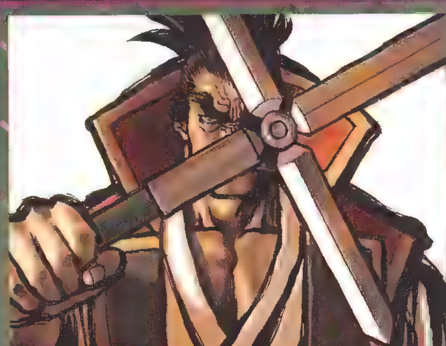
鬼と呼ばれし巨躯の剣豪
壬無月 斬紅郎
みなづき ざんくろう



前作でボスとして登場した際に使っていた、巨大十字槍で連続突きを繰り出す必殺技は健在のようだ。



十字槍を巧みに操り攻撃。リーチの長い「突き」系の技と、攻撃範囲の広い「払い」系の攻撃を併せ持つ。



國がために生きる豪槍の修羅
兇國日輪守 我旺
きょうごくひのわのかみ がおう



当て身系必殺技の無限流不動。大型キャラだけに小回りが利かないので接近戦はこれでしのぐことになる？

前作「サムライスピリッツゼロ」のボスキャラ。天下泰平の世を望むあまり、幕府に反旗を翻し覇を唱える。プレイヤーキャラとしては使用できず、怒りMAX時に鎧武者状態へと変化するのが特徴だった。本作でも鎧武者状態に変化できれば、猛威を振るいそうだ。

雑記 零之巻
新要素はいかに？ いわゆるバージョンアップ版といえる本作だが、対戦バランスの調整だけでなく、新システムも追加されるようだ。詳細は不明だが、連斬系のシステムや、[illegible]しかった怒り爆発中の特殊システムなどが有望株か？ また、今回紹介した三人以外にも新キャラクターが存在するとのウワサも入っている。次号以降の続報に期待してほしい。



闘劇予選に斬り込め!!

サムライスピリッツ 零

今回は「闘劇2004」で気になるキャラ情勢を紹介！　システム面では無の境地中の崩しを掘り下げてみたぞ。入門講座、腐れ外道攻略の続きも要チェック！

サムライスピリッツゼロ

■メーカー：悠紀エンタープライズ／SNKプレイモア
■ジャンル：2D対戦剣劇
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発 売 日：2003年10月上旬（稼働中）
■使用基板：MVS

剣劇遊戯之感想

「闘劇2004」予選が続々と開催されている今こそ、やり込みと研究に追い込みを掛けるとき。特に、最強のシステム技である無の境地関連の知識を深めれば、勝率にもかなりの違いが出てくるハズ。今号の記事を熟読して予選に挑もう。

無を極めることこそ、ゼロの道

無の境地で崩す！

攻防両面で最高の手段といえる無の境地。今回は、攻撃面での活用法を徹底研究するぞ。特に、相手のガードを崩しやすくなる新事実はチェック必須だ。

Text：ハメコ。

ガード崩しの基本

無の境地が発動可能になると、反撃能力が飛躍的に向上するため、普段以上にこう着しやすくなる。ここで重要になるのが、攻め手としての無の境地、つまり無の境地発動からガードを崩す戦法だ。

キャラごとの使う技＆連係は左下の表にまとめた通り。ここでは、ガード崩しに使う主な要素を説明していこう。

まずは、全キャラ共通の中段攻撃である不意打ちと、下段攻撃のしゃがみCの二択。不意打ちの性能はキャラによって大きく異なり、発生が早い慶寅、半蔵、ガルフォードは特に有効だ。表で「特に無し」となっているキャラも、この戦法で一応崩しにいける。



難無くガードを崩せる。二択を何度も迫れる上、怒り爆発されても再度仕掛ければOK。

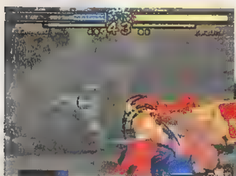


不意打ちの発生が早いキャラはかなり恵まれている。しゃがみCと不意打ちで……、

また、中段攻撃を固有技で代用できるキャラも居るぞ。

次に、何らかの技で素早くジャンプ状態となり、ジャンプ攻撃と着地下段攻撃で二択をかける、というもの。雲飛、閑丸、水邪がこれに該当する。ジャンプから行なえばどのキャラでも可能だが、時間が多く掛かってしまうのが欠点。

最も強力なのが、固有の中段攻撃と下段攻撃をほぼ同時に仕掛け、ガード困難な状況を作る連係。この戦法が可能なのは、中段判定の飛び道具を持つミナ、幻十郎のみだ。



ほぼガード不可能に。運悪くガードされても、もう一度仕掛ければいいだけだ。



跳ね返らせる。飛び道具が落ちてくるタイミングでしゃがみCを出せば……、



中段＆下段の同時攻撃は最高の崩し手段。幻十郎なら弱裏桜華・菖蒲を出し……、

ガード硬直中の怪

攻撃ガード後、そのガード硬直が解けるまでは、内部的なガード段の変更こそ可能だが、キャラの立ちorしゃがみは切り替えられないことが発覚。この新事実、通常時はほとんど役に立たないが、無の境地中なら有効に活用できる。

例えば、不意打ちなどを相手に立ちガードさせた後。ガード硬直が解けるまで相手は立ち状態のままなので、そこに当たる昇りジャンプ攻撃なら、中段攻撃として機能するようになるのだ。ガードを崩す手段が乏しかった破沙羅、蒼月、火月は、これで大きく躍進できるハズ。なお、破沙羅の昇り刺し足は⬇⬋＋Cと入力すると出しやすいぞ。

逆に、この事実の発覚で苦しい思いをするのが腐れ外道だろう。体が大き過ぎるので、ほぼ全キャラ、何かしらの昇りジャンプ攻撃が立ちガードに決まってしまうのだ。



まずは不意打ち。ヒットしたら連続技へ、ガードされても次なる連係の下準備となる。



相手が⬋を入力しても、当たり判定は立ち状態のまま。昇り刺し足が簡単に当たる。

無の境地中のガード崩し

キャラ名	ガード崩しに使う技＆連係	有効度
慶寅	不意打ちorしゃがみC	◎
ミナ	至近距離でスンガンの迎え→しゃがみC	◎
雲飛	天機七曜 金→着地寸前ジャンプCor着地しゃがみC	○
腐れ外道	悪霊呼びで跳ばせて遠距離立ち中斬りなどで落とす 外道の烙印押しを決める	○
覇王丸	不意打ちorしゃがみC	△
羅刹丸	不意打ちorしゃがみC	△
ナコルル	特に無し	×
レラ	特に無し	×
半蔵	不意打ち（昇り烈風手裏剣）orしゃがみC	◎
ガルフォード	不意打ちorしゃがみC	◎
右京	昇り弱ツバメ返しorしゃがみC	◎
十兵衛	八相発破でケズる	×
狂死郎	火炎曲舞でケズる	×
タムタム	昇りジャンプ強斬りorしゃがみC	◎
シャルロット	スプラッシュファーントでケズる	×
幻十郎	弱裏桜華・菖蒲（跳ね返らせる）→しゃがみC	◎
閑丸	退き込み→小雨→ジャンプ弱斬り	○
リムルル	特に無し	×
破沙羅	（立ちガードさせて）昇り刺し足orしゃがみC	◎
骸羅	円心殺を決める	×
蒼月	（立ちガードさせて）昇り垂直ジャンプ弱斬りorしゃがみC	◎
水邪	昇り円月→ジャンプCor着地しゃがみC （立ちガードさせて）昇り垂直ジャンプ弱斬りorしゃがみC	○
火月	（立ちガードさせて）昇り垂直ジャンプ弱斬りorしゃがみC	◎
炎邪	（立ちガードさせて）昇り垂直ジャンプ弱斬りorしゃがみC	○

雑記 零之巻

無の境地補足：有効な崩し戦法が無いキャラは、必殺技でケズる手も考えられる。また、投げ系必殺技が強力な腐れ外道、骸羅なら、とりあえずそれを狙うのも悪くない選択だ。そのほか、特殊な崩し手段として腐れ外道の悪霊呼びが挙げられる。相手は跳ぶしか無いので、遠距離立ち中斬りやジャンプ弱斬りで落とし、着地に悪霊呼びを重ねて一閃につなぐといい。

脱・初級者を目指すアナタを支援！

修羅道入門之書

本作にイマイチなじめないキミを救うべく、前号に引き続き本作ならではの攻防を解説。これを読んで「闘劇2004」を目指そう！

Text：OYZ

「サムライスピリッツゼロ」の特徴

本作は一撃のダメージが非常に大きいのが特徴（特に強斬り系）。半面、スキは大きく相手のガード硬直も短いため、ほとんどの技はガード後不利になり、反撃を受けることも多い。また、空振り＆ガード時は攻撃力を左右する剣気ゲージが減少、ガード時のキャンセルの制限も多い。

基本的な攻防は、大まかに左図のような三すくみになっている。これだけならほかの2D格闘と大差無いが、本作は前述の特徴により、ガードのリターンと打撃のリスクが大きくなっている。必然的に中間距離では「ガード」という選択肢が多くなり、それをいかに踏み込み～防御崩しで崩すかが攻防の中心となる。

勝負を分ける防御崩し

「投げ技」に当たる防御崩しは、ガードを崩す数少ない手段の一つ。仕掛けるタイミングはしっかり覚えておきたい。

●相手のけん制技をガード後

ほぼ例外なく有利なので、思い切って踏み込みから防御崩しを狙ってみよう。相手が暴れない限り決められるぞ。

●ジャンプ攻撃を受けた後

相手のジャンプ攻撃ガード後はやや有利～五分なので、防御崩しを狙うチャンス。ジャンプやD系行動で回避されるが、そこは読み合いだ。

●➡＋D後

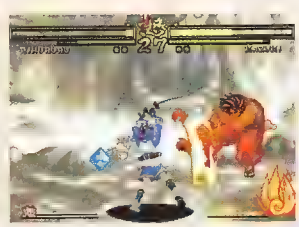
ジャンプ攻撃後や中間距離から➡＋Dを出し、防御崩し。反応が遅れた相手に決まりやすく、ジャンプ攻撃後は相手の防御崩しへの対策にもなる。

最後に、踏み込み→防御崩しの対策。発生の早いけん制技を使えば、相手の接近自体を阻止できるが、早めに置いておく必要がある。見てから、または不利な状況で対応するときは、ジャンプや⬅＋Dでの回避が現実的だ。そのほか、投げ間合いの広いキャラは逆に防御崩しを狙うのも手。

試合を動かす一手

攻め崩しにくい本作では、防御崩しが加わって、初めて三すくみが成り立つ。つまり、「思い切って投げ間合いまで接近」という選択肢が無いと、試合が動かないのだ。その「接近」をはじめ、こう着状態を脱するには、ある程度リスクのある行動が必要となる。特に、負けているときは大胆な行動を取らざるを得ない。

ここでは、本作において試合を動かすことにつながる、三つの柱を紹介。これらの行動を駆使して動かぬ相手にプレッシャーを与え、ダメージの取り合いに持ち込もう。



ときにはアグレッシブな動きも必要！　むざむざと時間切れ負けする手は無いぞ。

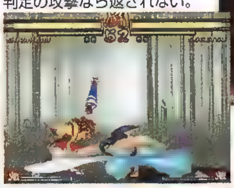
斬る！

けん制技を出して相手の動きを抑えつつ、プレッシャーを与える。ここで重要なのが、攻撃力を左右する剣気ゲージ。特に剣気ゲージMAX時は攻撃力が激増するので、大ダメージを与えるチャンスだ。

剣気ゲージは、武器攻撃を出すごとに減少、時間とともに回復するため、本作のけん制は工夫が必要。ムダな武器攻撃のけん制をしない、素手や蹴り攻撃を取り入れる、大ダメージを与えた後は無理をしない、以上3点を考慮すれば、効率アップにつながるぞ。



剣気ゲージMAX時は攻撃力が1.3倍に。立ち回りを工夫すれば、ダメージ効率アップ。



武器攻撃の天敵、弾き返し。だが、素手、蹴り、下段、空中判定の攻撃なら返されない。

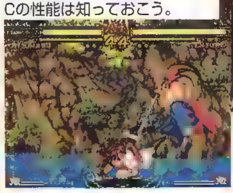
走る！

踏み込みからは防御崩しが本命だが、動作中～停止直後はガードができず、けん制技をくらいやすい。踏み込みを早めに停止、退き込み、後転、といった行動も交ぜたい。踏み込み→防御崩しは、レバー➡のままCを押せばOK。投げ間合いが狭いキャラは、十分に接近してからCを押そう。

なお、踏み込み中に攻撃ボタンを押すと、ボタンに対応した踏み込み攻撃が出る。全体的にスキは大きいが、負けているときは防御崩しと使い分けて大胆に攻めるのも手だ。



素早さがウリのキャラは、これが生命線。絶えず動き回って相手をほんろうしよう。



踏み込み中の攻撃は専用技。防御崩し失敗で出る踏み込みCの性能は知っておこう。

跳ぶ！

ジャンプは全体的にゆるやかなので乱用は危険だが、跳び始めのスキが無く地上技に当たりにくい上、ジャンプ強斬りの威力が高いので、ここぞというときの奇襲には最適。

ジャンプ攻撃後は防御崩しを狙われやすいが、着地後のジャンプ、⬇＋D、➡＋Dなどで回避可能。D系の行動で回避すればリターンは大きい。

ジャンプ攻撃を着地寸前に当てれば、ヒット時に地上技へつなげられる。ガード時は若干有利なので、発生の早い技で防御崩しをつぶせるぞ。

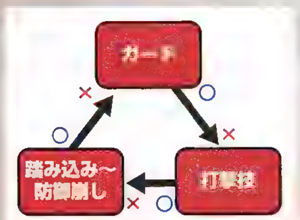


対空技をくらう危険性は高くなるが、思い切ってジャンプ攻撃を低めに当てれば……、



ガード時もわずかに有利。発生の早い技で、相手の防御崩しによる割り込みをつぶせる。

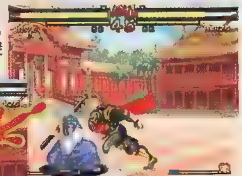
攻防の基本構図

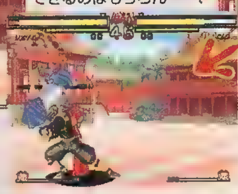


防御崩しの投げ間合い比較表

キャラ名	間合い	キャラ名	間合い	キャラ名	間合い
慶寅	0	半蔵	0	閑丸	+4
ミナ	−8	ガルフォード	0	リムルル	+4
雲飛	+4	右京	−4	破沙羅	−4
腐れ外道	+24	十兵衛	0	骸羅	+24
覇王丸	0	狂死郎	−4	蒼月	−8
羅刹丸	0	タムタム	−8	水邪	0
ナコルル	+4	シャルロット	−4	火月	0
レラ	+4	幻十郎	0	炎邪	0

※「投げ間合い」と「投げられ間合い」を統合した目安の値です





⬅＋Dは動作開始直後から空中判定。防御崩しを回避できるのはもちろん……、

ほぼ全キャラ共通のダメージ源、踏み込み→防御崩し。対策は最も重要といえる。



下段攻撃をかわす性能もあるので、防御崩し失敗時の踏み込みCも回避しやすい。

雑記 零之巻

ダメージ補正補足：素手攻撃や蹴り攻撃を含むほぼすべての攻撃は、剣気ゲージの量に応じて攻撃力が増減。怒りMAX時は剣気ゲージの長さが1.3倍、怒り爆発時は1.5倍になるため、攻撃力の上昇限度も高くなる。また、前述の剣気ゲージの量による補正に加え、怒りMAX時＆爆発時は攻撃力が1.2倍、剣気ゲージMAX時は攻撃力が1.3倍になるぞ。

ますらおどもの上下関係が明らかに!?

有力剣豪勢力図

「闘劇2004」が始まり、続々と予選が行なわれている今こそ、ますらおどもの勢力を知るべきとき！　本命、対抗キャラを食えるキャラもチェックせよ。

Text：ハメコ。＆MVP

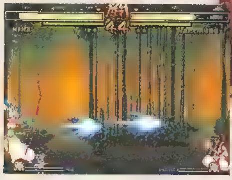
現状の勢力図

稼動から3カ月以上たった今でも、開幕に中撫子で猛威を振るった慶寅、天機七曜を駆使した逃げや空中戦が強力な雲飛が二大巨頭といえる状況が続いている。だが、テクニックが伸びているのも事実。中でも低空円月を中心とした立ち回りが強力な水邪、外道の烙印押しが驚異の破壊力を持つ腐れ外道は、十分勝利を狙えるキャラに育ってきている。

さて、それでは本命、対抗、そしてそこに食い込むキャラの、主な戦術や相性を紹介しよう。「闘劇2004」では試合ごとにキャラ変更が可能なので、サブキャラを育てておけば思わぬ働きをするかも!?



円心殺以外にこれといった武器が無い骸羅。接近させてもらえない相手は厳しいようだ。



遠距離戦を徹底できれば強いミナ。ただし、防御力は紙の装甲。一撃で逆転される。

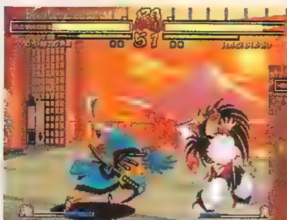
本命!! 吹き荒れる撫子の嵐！ 徳川 慶寅

「強キャラって？」と聞かれたときに「撫子」と返す人が居るほど、技性能に優れた中撫子。発生、突進力、ダメージ、そしてスキの小ささから、けん制とラッシュで猛威を振るう。

基本はギリギリ届く間合いからの中撫子によるけん制。これで相手にガードを固めさせ、踏み込み～防御崩しやジャンプ強斬りでラッシュに持ち込むのが主な戦法だ。

また、対空技の弱白百合と攻撃発生の早い夕顔は、中撫子ガード後の選択肢として非常に強力。中撫子後にジャンプで逃げる相手には弱白百合、遅れて反撃しようとした相手には夕顔が決まるのだ。

加えて、背後を取れば一気に倒せる連続技を持つ慶寅。本命にふさわしいキャラだ。



だれもが知っている高性能技の中撫子をはじめ、優秀な技がそろっている慶寅。



攻撃発生が早い（防御崩しと同じ）夕顔。相手の割り込みをつぶすのに有効だ。

キャラ相性　苦手とするのは、中撫子への反撃に優れたキャラ。半蔵、右京、覇王丸などには要注意。また、腐れ外道や骸羅の投げ系必殺技も厄介。投げ対（投げを➡+Dで回避～）連続技という構図が熱い。腐れ外道は立ち回りが多少キツイのもポイント。

対抗!! 逃げ性能の高さがウリ!! 雲飛

各種天機七曜を組み合わせた、自由自在な空中移動が最大の武器。ジャンプのリスクが小さいので攻めやすい上、各種ジャンプ攻撃の性能が高く、ジャンプ強斬りを決める機会が多いことから攻撃力も高め。また、三角跳びを組み合わせた逃げ戦法は、非常に捕らえられにくい。空中戦では右に出る者が居ないといえる。

また、全キャラ中も怒りにくいので、無のゲージをためやすい。相手の攻撃ガード後に無の境地を発動、立ちCで反撃して相手を浮かせば、怒り爆発をされずにトドメを刺せる。

欠点は、中間距離のけん制技に乏しいこと。リーチに優れた技がしゃがみ中斬りと立ちCぐらいなので、反撃能力も低いといわざるを得ない。



天機七曜による逃げが極悪。一度体力勝ちしたら、残り時間すべて逃げる気持ちで。



ジャンプ強斬りは判定、発生ともに優秀。対空、対地の両方で活躍してくれる。

キャラ相性　苦手キャラは腐れ外道。遠～中間距離の立ち回りが強く、いざ逃げようとしても、画面上部に攻撃判定が届くジャンプ強斬りで落とされてしまう。同じく立ち回りが不利で、逃げにアハウ・ガブルで対抗されてしまうタムタムもイヤな相手。

頂上対決!! 徳川 慶寅 対 雲飛

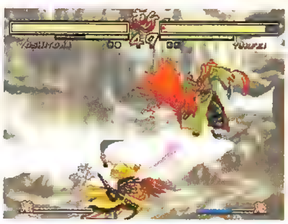


本命と対抗、この2キャラのつぶし合いはまず避けられない。慶寅は立ち回りで有利、一方の雲飛は体力勝ちすれば まず逃げられるこの闘い、カギは立ち回りと中撫子後の攻防だ。では、これらの状況を両者の視点から見てみよう。

慶寅側の狙い

雲飛がジャンプする瞬間を中撫子で捕らえるか、降り際に強撫子や弱白百合を決めるのが主な狙い。空中に居る雲飛は強撫子や弱白百合への反撃が難しいので、適当にばらまくいておくといい。なお、空中の高い位置に居る雲飛に対しては、有効な攻撃手段が無いので、無理に追うのは禁物。ある程度距離を取り、雲飛が突っ込んでくるところを落とそう。

体力でリードを奪ったら、迎撃に徹するのが理想的な展開。この場合は防御崩しに神経を集中しよう。



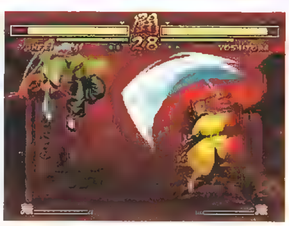
落下地点や突っ込んでくるところに強撫子を置く。うまく体力をリードできればいい感じ。

中撫子をガードされてもまず反撃を受けないので、強気に行動するのが有効。雲飛側の割り込みは夕顔で打ち勝てることが多いので、最初はひとまず様子を見て、割り込んでくることが多いようなら、夕顔を出していこう。また、ジャンプで逃げるようなら、思い切って弱白百合を出すのもいいだろう。

中撫子後の攻防

雲飛側の狙い

中撫子がとにかく厄介なので、地上ではヘタにけん制できない。後方＆垂直ジャンプで様子を見つつ、着地際のジャンプ強斬りでけん制するのが基本の動きだ。これに各種天機七曜を交ぜて的を散らし、強撫子や弱白百合で落とされにくくしていく。闘いの前半では、中撫子に対して先読みで弾き返しを狙っていくのも悪くない選択。成功すれば一気に勝利へと近付ける。体力リードを奪った後は、天機七曜と三角跳びによる逃げに徹底し、時間切れを狙いたい。



慶寅が弱白百合を空振りしたところに天猛金翅を決められると、その後の展開がかなり楽になる。

中撫子ガード後は、間合いが遠ければリーチの長いしゃがみ中斬り、若干近ければ慶寅のジャンプを防げる立ちCでけん制、至近距離なら防御崩しで反撃するのが基本。ただし、反応が遅れると弱白百合や夕顔に負けるので、これらの技や踏み込み～防御崩しに強い伏せで様子を見るのも重要だ。

雑記 零之巻

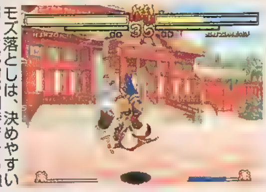
頂上対決補足：どちらも無の境地が非常に強力なので、最終ラウンドにもつれ込んだ場合はその発動タイミングが勝敗のカギとなる。発動中のガードの崩しやすさでは慶寅に軍配が上がるので、雲飛は反撃で使うチャンスを狙いつつ、慶寅に先に発動されたら後出しで発動し、無のゲージの多さで慶寅側の無の境地を無効化する、という使い方がいいだろう。

伏兵!! 反撃とモズ落としで勝負!
服部 半蔵

リーチ、発生に優れる↙+Cでのけん制が光る。キャンセル追い打ち2を入れ込んでおけばヒット時のみ発動し、ダメージも大きい。↙+Cが届かない間合いでは飛び道具の爆炎龍が活躍。撃った後のスキが小さく、追いかけて攻められる。投げ系必殺技のモズ落としは、使いどころの多い便利な技。弱は発生が早く反撃技として優秀で、失敗のスキも小さい。強は発生こそ遅いが威力が非常に高いので、前転などから奇襲として狙うといい。また、無のゲージがためやすく、無の境地中のガード崩しが強力な点もポイント。



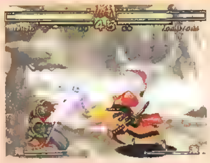
けん制、反撃と大いに役立つ↙+C。キャンセル追い打ち2もセットで入力!



モズ落としは、決めやすい弱と、威力が期待できる強を使い分けることが重要。

キャラ相性

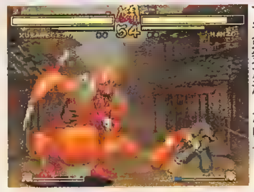
対慶寅戦は面白い闘いとなる。中撫子ガード後に↙+Cが反撃として決まるが、逆に↙+Cをガードされると中撫子で反撃されるため、勝敗は反撃精度に大きく左右される。前転〜モズ落としによる奇襲や飛び道具の爆炎龍など、半蔵の方が選択肢が豊富なので、的を絞らせずに闘うのが重要だ。



反撃精度が重要な慶寅戦。攻撃力は負けるので、ていねいに闘おう。

伏兵!! 蹴り系のけん制技強し!
妖怪 腐れ外道

腐れ外道の長所は、高いけん制&対空能力。立ちCをはじめ、遠距離立ち中斬りや↙+Cなど、リーチに優れた技でのけん制が強力で、跳んできた相手は→+Cやジャンプ弱斬りで落とせる。これで相手の動きを抑制し、強力な投げ系必殺技、外道の烙印押しを狙うのが基本戦法だ。外道の烙印押しはコマンドに難があるものの、修得できれば攻撃面も強力になる。また、このキャラだけ起き上がり途中を必殺技でキャンセル可能。前方への移動起き上がりで接近し、外道の烙印押しやしゃがみ強斬りを狙うのが強力だ。



リーチと発生に優れる立ちC。蹴り技なので空振りしても剣気が減らないぞ。



外道の烙印押しを使いこなせると強い。さまざまな狙い方をマスターしたい。

キャラ相性

遠〜中間距離の立ち回りが弱い雲飛は勝てる相手。天機七曜で逃げ回られても、画面外(上部)にまで攻撃が届くジャンプ強斬りで落とせるなど、有利な要素が多い。逆に苦手な相手はミナ。遠距離立ち中斬り、スンガンの迎え、弱地弓心を中心に立ち回られると、全く何もできないことも……。

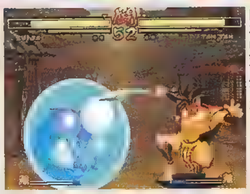


立ち回りで圧倒でき、逃げさせずに闘える対雲飛戦が得意といえる。

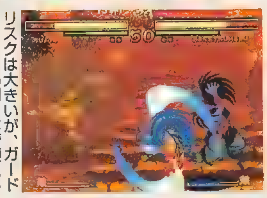
伏兵!! 立ち回りはテクニック次第
水邪

攻撃を防ぐガード判定があり、技後の移動方向を選べる空中必殺技、円月が強力な水邪。立ちC→空キャンセル円月→ジャンプ中斬りなどでのけん制が中間〜近距離での主力だ。ガード〜攻撃中に着地するので無防備な時間が短く、空中に居るため防御崩しも怖くない。空キャンセル円月の熟練度が強さを左右するぞ。

リーチに優れる↙+Cと遠距離立ち強斬り→空キャンセル翔月による二択もいやらしく、体力勝ちした後は円月、三角跳び、死月を組み合わせて雲飛よろしく逃げ回れるなど、万能なキャラだ。



カギは円月。ガード状態の時間が違う弱〜強を使い分ければ対応されにくい。



リスクは大きいが、ガードされにくい翔月は奇襲として強力な一手といえる。

キャラ相性

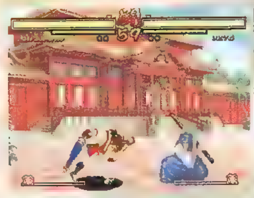
円月を駆使した立ち回りが強く、テクニック次第でどんなキャラとでも闘える可能性を秘めている水邪。体力勝ちした後ていねいに逃げれば、慶寅、雲飛にも十分に勝つことができる。それに加えて、無のゲージがためやすく、ガード崩しも強力と、無の境地についても引けを取らないぞ。



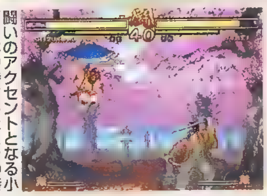
テクニックが要求されるが、その強さは上位2キャラと張り合える。

伏兵!! 踏み込みからの接近戦が光る
緋雨 閑丸

閑丸はリーチこそ優れているとはいえないが、踏み込みが非常に素早いので比較的容易に接近することができ、常に踏み込み〜防御崩しのプレッシャーを与えつつ闘える。接近戦では防御崩しに化けることを期待しつつ、発生が非常に早い→+Cでけん制するのが基本。防御崩しを嫌がって空中に逃げる相手にはジャンプ強斬り、伏せにはしゃがみ強斬りで対応することも狙いの一つだ。中間距離では飛び道具の霧雨刃や、空中に停滞できる小雨が有効。小雨〜降下からは着地際のジャンプ強斬りでのけん制が強い。



踏み込みがとにかく素早い。中間距離からでも積極的に防御崩しを狙っていける。



闘いのアクセントとなる小雨。体力勝ちしたときの時間稼ぎとしても有効だ。

キャラ相性

いかに接近するかが重要な閑丸にとって、最も重要なのは中間距離での攻防。その点、中間距離のけん制技に乏しい雲飛は、比較的接近しやすい=勝ちやすい相手だといえるだろう。逆に、強力な中撫子で簡単に中間距離を制圧されてしまう慶寅には、安定して勝つのは厳しいところだ。



中間距離が弱い雲飛には、恐れることなく踏み込みを仕掛けられる。

そのほかのキャラは?

ここまでに挙げたキャラ以外にも、上位進出を目指せるキャラは存在する。ポテンシャルの高さで他の追随を許さないのが幻十郎。攻撃面に優れ、スキの小さい飛び道具からの攻めや三連殺で簡単にガードを崩すことができ、武器飛ばし必殺技や無の境地も強い。ただ、その能力をすべて引き出すのは難しいようだ。

攻撃力が高く、武器飛ばし必殺技が強力で決める機会も多いのが覇王丸と羅刹丸の二人。武器飛ばし必殺技の逆転性が高いので、大会を荒らす可能性もある。

そのほか、安定した立ち回りがウリのシャルロットや右京、リーチに優れるタムタムなども期待できる。逆に厳しいのが炎邪、彩雨。一発は大きいものの、立ち回りの弱さが難点だ。

羅刹丸は台風の目。天覇断空烈斬が決まれば慶寅、雲飛も倒せる!?





評価は高いが、結果が出にくい幻十郎。闘劇での活躍は期待できるか?

雑記 零之巻

そのほかのキャラ捕足: 狂死郎はシャルロットや右京と同様、立ち回りが安定している点が強み。飛び道具である大津波の性能も悪くない。蝦蟇地獄や退き込み〜血煙曲輪といった奇襲もいやらしい(リスクはかなりのものだが)。十兵衛はそれなりの立ち回りができ、高威力の当て身技、柳生心眼刀という爆弾を持つ。中撫子を取れれば慶寅に勝てるかも!?



妖怪 腐れ外道の、おいじぐ いだぎまぁず。

連載第2回ですが、先生の食欲は止まりません！ 今月はさらにおいじぐ食べる立ち回りと、食べにくいやつらを「いだだきまぁず」。

Text：美食家バチ＆特別講師・妖怪 腐れ外道

きょうべつの おいじいだべかだぁ

腐れ外道でさらなるステップアップを目指すなら、間合いごとの闘い方をしっかり押さえていきたい。ここでは、遠距離、中間距離、近距離の三つに分けて、それぞれの闘い方をチェックしていくぞ。

●遠距離

相手の動きを見しつつ、踏み込みや前進をこまめに行なってにじり寄る。飛び道具の対処は先月号でも触れた通り、発生が早くスキの大きいタイプは、ガードしてから↙+Cで反撃。発生が遅くスキが小さいタイプは、飛び道具が出る前に↙+Cでつぶそう。

●中間距離

けん制技の↙+C、遠距離立ち中斬り、立ちCは先端を当てるように出すのがポイント。跳び込んでくる相手は➡+Cで迎撃するといい。

厄介なのが、立ちCのギリギリ届かない間合いや、立ちCの先端が当たる間合いよりも近くで様子を見られること。ヘタにけん制技を出すと、空振りやガード後に反撃を狙われやすいのだ。ここは冷静に、不意打ち（空キャンセル）、踏み込み、↙+D（キャンセル）などから外道の烙印押し（以下、烙印）を狙っていきたい。

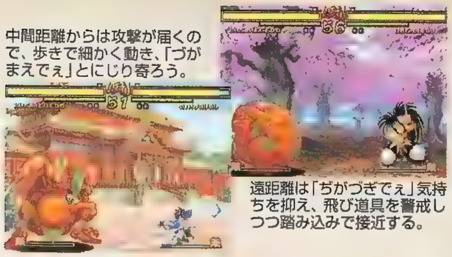
そのほか、強力な反撃を持たないキャラには、攻撃判定の強いジャンプ中斬りでの跳び込みも交ぜるといい。

なお、踏み込み～防御崩しを狙ってくる相手には、⬅+Dで回避→烙印による対応を交ぜると抑止力になるぞ。

●近距離

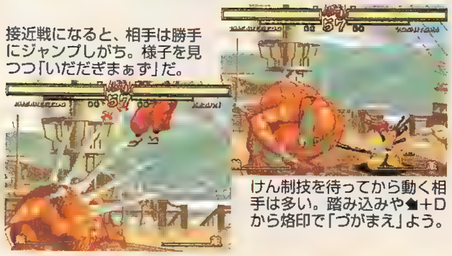
烙印や防御崩しを優先的に狙いたいところだが、基本的にはガードを固める方が得策。相手は烙印を警戒してジャンプや➡+Dを行なうことが多いので、前者には近距離しゃがみ強斬り、後者には防御崩しで対応しよう。もちろん本命は烙印だが、空振り時のスキが大きいので乱発は禁物。必中の心構えで出すこと。

そのほか、中間～近距離でけん制の立ちCに反撃を狙っている相手には、タイミングの遅いしゃがみ中斬りも意外に有効。相手の攻撃をガード後に出してみるといい。



中間距離からは攻撃が届くので、歩きで細かく動き、「づがまえでぇ」とにじり寄ろう。

遠距離は「ぢがづぎでぇ」気持ちを抑え、飛び道具を警戒しつつ踏み込みで接近する。



接近戦になると、相手は勝手にジャンプしがち。様子を見つつ「いだだぎまぁず」だ。

けん制技を待ってから動く相手は多い。踏み込みや↙+Dから烙印で「づがまえ」よう。



その場合は着地に合わせて防御崩しを狙う。ダメージもそこそこ大きく「おいじぃ」ぞ。

烙印や防御崩しを警戒した相手は、➡+Dで回避しつつ背後を取ろうとするので……、

おらだげのぎゃんぜる

何と、防御崩しの空振りモーションと起き上がりモーションを、腐れ外道のみ必殺技でキャンセル可能なことが発覚。前者は防御崩しをD系動作で避けられたときに、肉持ち上げで悪あがきするといい（烙印を出せれば理想だが）。後者は前方移動起き上がり→烙印で奇襲を仕掛けるほか、スキの大きい追い打ち（半蔵の追い打ち1など）には、クイック起き上がりから烙印が反撃になる。



防御崩しを➡+Dで避けられて背後を取られた「じまっだぁ」な状況でも……、

「なーんぢゃって」とキャンセルする。空振り時はとりあえず出しておこう。



最も苦戦を強いられる、天敵といえる相手。けん制の立ち中斬りやしゃがみ中斬りは、ガード後に少しだけ踏み込み～すぐにガード。これを繰り返して少しずつ追い詰めよう。こちらの技が届く間合いになったら、相手のけん制技をガード後、相手が動くと読んだら遠距離立ち中斬りや↙+C、様子を見ると読んだらさらに接近しよう。

シニマブイの噴きは、見てから昇りジャンプ強斬りで対応。強地弓心は、読めれば首飛ばしを決められるぞ。

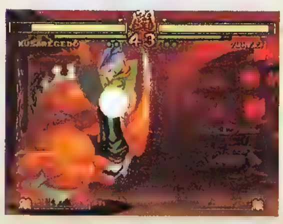


遠距離ではスンガンの迎えを警戒して立ちガード。しゃがみ中斬りを見たらしゃがみガードに切り替えよう。



雲飛はリーチが短いので、相手の接近に合わせて立ちCでけん制すれば、地上戦は主導権を握れる。立ちCでプレッシャーをかけつつ前進して画面端へと追い詰め、動かない相手には踏み込みなどから烙印を狙い、三角跳びと天機七曜で跳び越して脱出を図ろうとする相手には、昇りジャンプ強斬りで落として大ダメージを奪おう。

万が一、接近戦になってしまったときは、背後を取られないよう防御崩しや烙印を控えること。



天機七曜 日を出してきたら、その後の行動に注意しつつ、近距離しゃがみ強斬りで「おいじく」迎撃しよう。



中撫子の有効間合いが広いので、踏み込みは控えて歩きで接近。中撫子ガード後は立ちCで反撃できるが、逆に↙+Cや立ちCをガードされると中撫子で反撃される（どれも先端ガード時は除く）。けん制＆反撃合戦では分が悪いので、相手が固まったところに烙印を狙ったり、退き込みや後転に合わせて遠距離立ち中斬りを狙おう。

慶寅のジャンプには相打ちOKで➡+Cを合わせたい。こちらのジャンプは強撫子で落とされるので厳禁だ。



遠距離立ち中斬りや立ちCをガードさせて中撫子を誘い、弾き返しを狙うのも手。警戒されにくい序盤に狙おう。

雑記 零之巻

対腐實戦補足：中間距離で不意打ちを出して相手の中撫子とかち合うと、タイミング次第では一方的に中撫子をつぶせる。そのため、不意打ち→空キャンセル烙印を狙う際は、BC同時押し～➡⬅⬇N⬆～（着地寸前に）C～（不意打ちヒット時にキャンセルするタイミングで）⬇↙⬅+AorBと入力しよう。不意打ちヒット時はキャンセル胃液吐きが出るので便利だぞ。

ノスタルジックな最新作？

HYPER STREET FIGHTER II The Anniversary Edition

「ハイパーストⅡ」もいよいよ稼働開始！今月はメッセージ送信機能の詳細と、開発者インタビューをお届け。この記念すべき祭に参加しない手は無い！

ハイパーストリートファイターⅡ
The Anniversary Edition
■メーカー：カプコン
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋6ボタン
■発 売 日：2004年1月下旬
■使用基板：CP-SYSTEM2

送信メッセージ一覧を大公開！

AC版オリジナル要素であるメッセージ送信機能の詳細が明らかになったぞ。あえて余力があるところを見せたりして、これでちょっとした駆け引きができるのも対戦がメインになるアーケードならでは。正直にいくもよし、ネタに走るもよし!?

送信メッセージ一覧

対戦希望(CPU戦時)
CPU対戦前のVS画面～対戦開始までの間で受け付け

メッセージ	コマンド
挑戦者求ム！	スタート
練習中	スタート＋弱P
おてやわらかに	スタート＋弱K
ドンとこい！！	スタート＋中P
魂を見せてくれ！	スタート＋中K
かかってこい！	スタート＋強P
私を倒してみろ	スタート＋強K

対戦中(前ラウンド勝利時)
2ラウンド目以降、ラウンド切替の間で受け付け

メッセージ	コマンド
手加減はしない！	スタート
勝ちにいきます！	スタート＋弱P
負けませんよ！	スタート＋弱K
全力でこいッ！	スタート＋中P
粉砕するッ！	スタート＋中K
ぬるいワ！	スタート＋強P
負ける要素無し	スタート＋強K

対戦中(前ラウンド敗北時)
2ラウンド目以降、ラウンド切替の間で受け付け

メッセージ	コマンド
次は負けない！	スタート
やりますね	スタート＋弱P
勝負をかけます！	スタート＋弱K
勝ちは譲れない！	スタート＋中P
本気でいくぜ！	スタート＋中K
我が心は折れぬ！	スタート＋強P
動きは見切った！	スタート＋強K

対戦終了後
勝利メッ[illegible]

メッセージ	コマンド
また闘おう！	スタート
紙一重でした	スタート＋弱P
All Right!	スタート＋弱K
ゴメンネ！	スタート＋中P
滅殺！	スタート＋中K
修行が足りん！	スタート＋強P
頑張りましたね	スタート＋強K

真剣勝負を楽しめ！

本作は、各シリーズの最終出荷版に基づいて移植されているため、当時、『ストⅡ』で見られた驚異現象に修正が施されている。「真空投げ」といえば、往年のプレイヤーはお分かりいただけるだろうか？ 昔、苦い思いをしたプレイヤーも、心おきなく対戦に返り咲いてほしい！

とはいえ、やはりあの凶悪の2文字がよく似合う戦法がもう見られないのは少し寂しいかも？ ちなみに、「封印」はいまだ健在だぞ。



一部のキャラの同時押しキャンセルは健在。しゃがみ弱Ⓚ×2～立ち強Ⓟ～弱昇龍拳で体力の約半分をゲット！



豪鬼を使うにはおなじみのコマンドを入力する必要がある。再び茶色リュウが大量発生か？

集え！ 現役プレイヤー

AC版『ハイパーストⅡ』では、家庭用に比べ、ゲームスピードに一部変更が加えられている。詳しくは左の表を参照してほしい。家庭用ではTURBO3が『ストⅡターボ』のスピードなので、『スパⅡX』寄りのゲームスピードになっているのだ。これは『スパⅡX』現役プレイヤーもやるしかない！

IMPRESSION

ついに稼働開始となった本作。これだけキャラの種類が多いと、個々の作品での強キャラが本作でも強キャラであるとは断言できない。

じっくりプレイして、だれがだれに強いのか、気長に探してみるのも面白いかもしれない。

アーケード版「ハイパーストⅡ」におけるゲームスピード

TURBO1	『ストⅡ』と同じスピード
TURBO2	TURBO1とTURBO3の中間
TURBO3	『スパⅡX』のTURBO3と同じ
TURBO4	『スパⅡX』のTURBO4と同じ



とにかくスクリュー一発狙いでした(笑)

プロデューサーに聞く ハイパーストⅡはこう楽しもう！

プロデューサー伊津野氏に思いの程を語ってもらったぞ。ここから本作の楽しみ方も見えてくるかも？



伊津野 賢二（いつの けんじ）
株式会社カプコン第七開発部所属。『ハイパーストリートファイターⅡ』のプロデューサーを務める。

—早速ですが、伊津野さんご自身の使用キャラは？

伊津野 ザンギエフです。兄（伊津野 英昭氏。カプコン社員。『ジャスティス学園』や『ストZERO』シリーズなどに携わる）のガイルやリュウに、何度も挑みました。スクリューパイルドライバーで一発逆転狙い。それだけを楽しみにやってましたね（笑）。

—本作の移植度に関してはいかがでしょうか？

伊津野 キャラ間の調整などは一切行なっていません。ほぼ完全移植です。PS2版より、さらに移植度は上がっています。『ストⅡ』のキャラで『スパⅡX』のキャラに挑んでみるなど、いろいろなキャラで対戦してほしいです。

—その無茶なバランスが面白い、ということですね

伊津野 『ストⅡ』ブランカのカウンターダメージとかすごいですよね。まともな勝負にならない。でも、そこであえてブランカを使うのもいいと思うんです。笑えるほど減るのが面白い（笑）。

—スタッフの皆さんの間でも盛り上がっていますか？

伊津野 メインの企画マンに『ストZERO3』や『ヴァンパイアハンター』の大会で有名だった鬼ビシャってヤツが居るんですが、『ストⅡ』のころは小学生だったんですよ。でも、ウチの部長はそのころからもう働いていたり……。

—幅広い世代に浸透している、ということですね

伊津野 やっぱり面白いですねって僕がいうと、「当たり前だろ！」って部長にどつかれるんですよ（笑）。

—読者にひと言お願いします

伊津野 僕自身、このゲームをプレイしていると、当時の思い出が脳裏をよぎって懐かしくなります。そういうことも含めて『ハイパーストリートファイターⅡ』なのかもしれません。皆さんもぜひ、懐かしんで、楽しんでください。

—ありがとうございました

ストⅡ事典 ■驚異現象とは 「封印」とは、『ストⅡ』において、ガイルが通常技のモーションをつぶされた場合、もう一度通常技を出すまで必殺技が出せなくなる現象。「真空投げ」とは、相手がバーススピンキック（レバー➡＋強K）の間合い内に居るときに、ソニックブームと同時入力することで、どんな状態だろうと投げてしまう怪現象。さすがに「[illegible]」では[illegible]されなかったようだ

ポチッとにゃ～ってどんなゲーム？

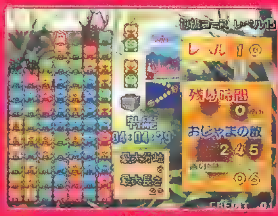
解説 くまだうどん

ボク、クマのなかのクマ、クマキング。今日はボクが『ポチッとにゃ～』がどんなゲームか教えちゃう。

同じ色のにゃんをながーくつなげて発火する。基本はそれだけ。途中に「分岐」があればもっと強い。

いつでも「発火」できるから、相手のフィールドをよく見て攻撃と防御を考える。その「分岐を増やすか、すぐに発火するか」の読み合いが熱い。さあ、ゲーセンでボクと対戦!!





最初はおじゃまの降ってこない「ポチにゃ～アタック」でプレイするのがオススメ。

ポチッと参上！ ポチッとにゃ～™ にゃ～っと発火！

お待たせしました！ ようやく新感覚落ちものパズルゲーム『ポチッとにゃ～』がゲームセンターに登場！ 普通の落ちものと一味違うシステムをよく理解して、ゲームセンターで分岐・発火だ！

ポチッとにゃ～
- ■メーカー：アイキ／タイトー
- ■ジャンル：落ちモノ系のび～るパズル
- ■操作方法：1レバー＋3ボタン
- ■発売日：2003年12月（稼働中）
- ■使用基盤：MVS

Text：黒鉄タカスエ

最初はとにかく「高く」「長く」。慣れてきたら「分岐」を増やそう！

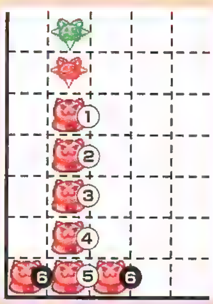
「塔」と「分岐」を意識しよう ～おさらい編～

長く伸ばして分岐を付ける

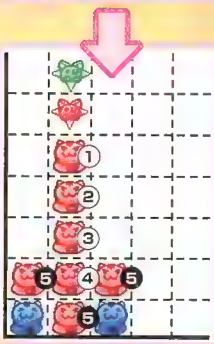
『ポチッとにゃ～』は、**「発火点から末端までの距離×分岐の末端の数」**が相手に降らせるおじゃまの数＝攻撃力になる。だから「長い分岐」を作るのが基本。でも、ただやみくもに組めばいいものでもない。そこでポイントとなるのが「塔」と「十字路」だ。

まず、一色を高く積み上げて「塔」を建てる。そうしておけば、万が一対戦相手におじゃまを降らされたとしても、塔の上の方が顔を覗かせていれば、そこから発火することができるのだ。

そうして安全を確保した後「分岐」を作っていくのだが、そこで左の図を見てほしい。上の図は、特に意識せずとりあえず枝分かれを作った場合。枝分かれは確かにあるが、末端は二カ所しか無いため攻撃力は末端部分の数を合計した12。対して下の図は、別の色のにゃんを使って「十字路」を作ったので末端部分が三カ所になり、攻撃力が15となった。細かい事だが、発火点からの距離が長くなるほど攻撃力に差が出てしまうので注意しよう。



末端までの長さと数が攻撃力に直結する『ポチッとにゃ～』。例えばT字になっているこの形だと攻撃力は12だが……。



ちょっと工夫して十字路にするだけで、攻撃力は5×3の15に！ いかにたくさん末端を作れるかが勝負のカギを握るぞ。

ループしちゃダメ～

調子よく分岐を伸ばしていると、分岐の開始点と終了点がつながって輪のようになってしまうことがある。その状態を『ポチッとにゃ～』では「ループ」という。この形にするのはできる限り避けたい、というのも、ループさせてしまうと発火点から両側が同時に消えていってしまい、末端部分までの個数が減ってしまう、つまりは攻撃力が減ることにつながるのだ。



「ループ」同様「ダンゴ」状態にしてしまうのもポチにゃ～ではタブーとなっている。必ず一本道に分岐を生やすように心がけよう。





ニャ～事典 プレイしていると、ときどきNEXT表示のある場所に「HARRY UP!」と表示されることがある。これは、レート上昇の合図。『ポチッとにゃ～』では、フィールド内に一定数のにゃんを落とすとレートが上昇し攻撃力がアップ！ 同じ分岐数の攻撃でもおじゃまを降らせる数が増えるのだ。これをうまく利用してゲームをプレイするといいぞ！

さらなる攻撃力アップを目指そう！ ～応用編～

攻撃力だけを重視しても、対戦で勝つことはできないわよ！

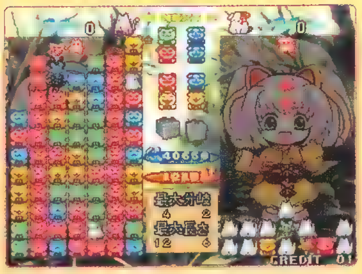


「ヘビ」と「二色発火」

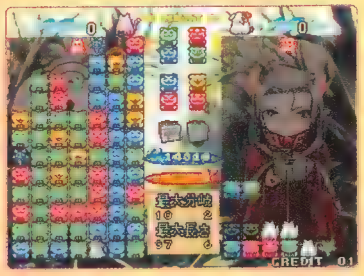
発火点から末端までの距離が長くなるほど攻撃力が大きくなるのはおさらい編で説明したとおり。そこで、さらに攻撃力を高めるために塔から分岐を横に延ばし、さらに反対側につなげて同色の塔を建ててみよう。これが「ヘビ」と呼ばれる形だ。

ヘビの攻撃力は尋常ではなく、一度成功すればかなり有利に対戦を進められる。でも、おじゃまのたくさん降ってくる対戦で、一色にこだわり「ヘビ」を狙うのはなかなか難しい。だから、中くらいの分岐を二つ作っておき、その二色を同時に発火させる「二色発火」が対戦ではオススメだ。

一色ずつ別々に発火しても同じじゃないの？　と思う人もいるだろう。でも、『ポチッとにゃ～』では、中途半端な攻撃をしてしまうとカウンターを食らって逆に大ピンチになってしまう。また、塔を高く積み上げている相手には少しのおじゃまを送っただけでは意味が無いのだ。一度にたくさんおじゃまを降らせることができるように意識しよう。



これが「ヘビ」。一色のみを使用して組むので、ゴミができやすいが威力はバツグン。

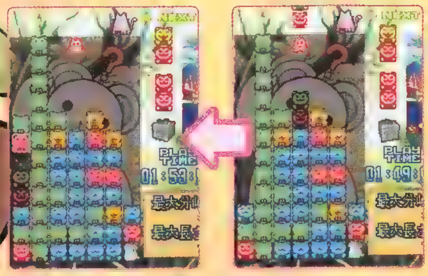


攻撃力は多少落ちるが、複数色の分岐を用意しておき二色発火で消した方が安定度は高いのだ。

見えない13・14段目

画面上のフィールドは天地12段目まで。でも、『ポチッとにゃ～』には見えない13段目と14段目があるのは知っていたかな？　だから、画面上で12段目まで埋まってしまっていても、その13・14段目を使って塔の反対側に、にゃんを落とすことができるのだ。

当然、13・14段目を使いさらに分岐を増やすこともできるぞ！



画面最上段までにゃんを積み上げてしまった！　でも見えない13・14段目を使えば塔を越えてにゃんを送れるのだ。

ハイレベルな分岐の嵐！ ～ゲーム イン ナミキ大会レポート～

見事な分岐合戦

去る1月11日、世田谷区にある、「ゲーム イン ナミキ」にて、のーコネット主催・アイキ後援による『ポチッとにゃ～』大会が開かれ、腕自慢たちが集まった。

大会は予選リーグ(二本先取)、決勝リーグ(二本先取)で行なわれ、アイキ顧問の仁井谷さんも参加しハイレベルな戦いを繰り広げていた。

見事激戦を制したのは、複数色の中サイズ分岐の作り込み、おじゃまが増えたときの対処のうまさが光った高橋さん。優勝賞品として、ゲームソフトや開発者による直筆イラスト入りの色紙をゲットしていた。

また、大会後には「ポチにゃ～アタック」大会も開かれ、大会参加者が見事なプレイを繰り広げていた。

これからもアイキ後援による大会は定期的に開かれるようなので、腕に自信のある人は、アイキHP(http://www.aiki.biz)をこまめにチェックしよう！



大会序盤から、上級者同士の熱い戦いが繰り広げられ、ほかの参加者も真剣に観戦していた。



『ポチにゃ～』大会中にはギャラリーも大勢付き、みんな興味津々で対戦を観戦していた。



有限会社アイキの仁井谷氏も参加。さすがは[illegible]と感じさせられるプレイを見せてくれた。

優勝者高橋さんのコメント



今回の優勝は大分岐の力ではなく、相手の本命色が来ない内に発火する「つぶし発火」で得たものです。

ポチにゃは決して分岐だけではなく、ハリニャンを使うタイミングも勝利を握っています。分岐が苦手な私の優勝が物語っていると思います。

次回の大会では分岐も得意にしていき、2連覇に挑みたいと思っています。

仁井谷さんコメント



参加者のレベルが向上して白熱した対戦を観戦できてよかったです。『ポチッとにゃ～』は高く積み上げるのが勝利への道ですが、発火のタイミングによっては負けたりします。ここがポイントですね。後は分岐と色の積み方の研究ですね。

今後も『ポチにゃ～』大会を開催していきたいと考えていますので皆さんもふるってご参加ください。

ニャ～事典

普段は、おじゃま予告が表示されていても、にゃんを発火させればおじゃまを打ち消すことができる。でも、プレイ開始から4分経過すると、おじゃまの打ち消しが無くなってしまうのだ。打ち消しが無くなってしまうと、小さな分岐でも致命傷になりかねない。素早く大きな分岐を作って早期決戦を心掛けるのも対戦に勝つ上で大事なポイントとなっている。

アーケード人気作を電撃移植!!
Xboxで始まる新たな闘い!!

2003年、アーケード業界を席巻した3大人気タイトルがXboxに続々移植されることが判明した！一体どんな新要素があるのか？　土台となるXbox Liveの紹介を交えて、3タイトルの新たな闘いに迫ってみよう。

類を見ない手軽さが魅力
Xbox Liveを知ろう!

Xbox専用のオンラインサービスであるXbox Live。その魅力とメリットについて紹介しよう。

Xbox Liveのススメ

Xbox Liveとは、マイクロソフトが提供するXboxオリジナルのオンラインゲームサービスだ。まず、特徴的なサービスを幾つか挙げてみよう。

・ゲーマータグ
取得すれば以後すべての対応ソフトが遊べる、IDのようなもの

・フレンドリスト
仲間の接続状況の確認や、ゲームへの招待が簡単にできる機能

・ボイスチャット
高速回線を通じて、相手とリアルタイムで会話ができる機能

・コンテンツダウンロード
本体の大容量HDDを活かしてのダウンロードサービス

やはり一番の魅力はボイスチャットだろう。ゲームセンターさながらの、熱い対戦や盛り上がりが得られること間違い無しだ。

このようにXbox Liveは、「人と人」のコミュニケーションに重きを置いているサービス。我々アーケードゲーマーとの相性はバツグンといえそうだ。

これらのサービスを受ける上で必要なものは、上の表を参照してほしい。ブロードバンド環境やクレジットカードは、既に持っている人も多いのではないだろうか。肝心の接続も、Xbox本体と、各家庭にあるモデム、回線口をイーサケーブルでつなぐだけという、お手軽仕様だ。来る波に乗り遅れないよう、今から準備しておくしかない!?

Xbox Liveに必要なもの

- Xbox本体＋スタータキット
- Xbox Live対応ソフト
- ブロードバンド接続環境
- クレジットカード
- イーサケーブル



Xbox Liveスターターキット。スターターキット…、ボイスコミュニケーター、マニュアル、USBキーボードアダプタ、それに加え、ファンタシースターオンライン エピソード1&2 … 使用料付きで… カ月分の基本 …

Xbox Liveのここに期待！

現在、インターネットランキングに参加できることは判明しているが、ゲーム性だけでなく、魅力あるキャラクターたちや、練り込まれた世界観も高い評価を受けている本作のこと。それ以外にも何かあると考えていいハズ。詳細はまだ明らかになっていないが、スコアトライアルがより一層盛り上がるようなサービスに期待したい。



条件を満たすと出現するCGを閲覧できるギャラリーモード。新規CGの配布なんてサービスもあったら面白いだろう。

スコトラ新記録樹立の最有力候補!?

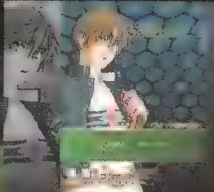
式神の城II

個性豊かな式神攻撃と完成された世界観が斬新な本作。Xbox版のオリジナル要素を交えて紹介しよう。

式神の城II
- ■メーカー：アルファ・システム／キッズステーション
- ■ジャンル：3D縦スクロールシューティング
- ■発 売 日：4月発売予定
- ■予　　価：4,800円
- ■周辺機器：アーケードスティック対応予定



敵の弾に近寄ればそれだけ自キャラの攻撃力が上がる独特のシステム、ハイテンション攻…



…敵仕様が付いたプラクティスモードで新パターンの確立なるか？ 4,800円という低価格も…

オリジナルに最も近いソフト

Xbox版には、プラクティスモードでの自機の無敵化や、アーケード版の音楽を完全再現できるモードが搭載されていることが判明している。こだわりを持った移植が好感触だ。また、パッケージは園田 未来氏による完全描き下ろし！　式神ファンから名うてのシューターまで必携の1本だ！

ゲー事典　**ボイスチャットをたん能しよう！**：ボイスコミュニケータにはボイスチェンジ機能が付いているので、自分の声を聞かれるのはちょっと恥ずかしい、という人も安心して楽しめるぞ。どのようなボイスが用意されているのかは各対応ソフトに依存している。基本的にそのゲームのイメージに沿った声が多いようなので、いつもと違った自分を演じてみるのも面白いかも。



ついにあの二人で対戦が可能に!

GUILTY GEAR XX #RELOAD(仮称)

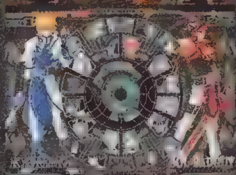
闘劇2004の予選も行なわれていて、人気が衰えることを知らない本作。Xboxでも対戦に華が咲くこと間違い無し!

ギルティギア イグゼクス #RELOAD(シャープリロード)(仮称)
■メーカー:アークシステムワークス/サミー
■ジャンル:2D対戦格闘
■発 売 日:4月末予定
■予　　価:未定
■周辺機器:対応周辺機器未定

『GGXX』の決定版!

PS2版と同様、新キャラ「クリフ」と「ジャスティス」、異なる性質を持つEXキャラが追加されている本作。ゲームセンターでは実現し得なかった対戦がXbox Liveで実現するぞ! さらに『ギルティギア ゼクス DXパック』に同梱されていたアニメーションムービークリップも収録されているぞ。ファンはこちらも要チェックだ。

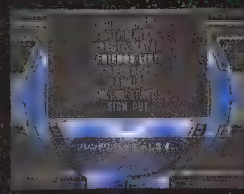




ゲームセンターと同じように対戦できるとなれば、トレーニングモードにも身が入るというもの。新キャラやEXキャラを使っての対戦で盛り上がろう!

Xbox Liveのここに期待!

メニュー画面も公開され、まだ見ぬ闘いに期待が高まる。使用キャラクターのカラーバリエーションや、ボイスチャット機能などにも要注目!



フレンドリストは、登録しているほかのプレイヤーの一覧を表示する機能。オンラインであれば呼び出すこともできる。

新たな闘いの扉はここにも開く!

SVC CHAOS SNK VS. CAPCOM

対戦格闘の雄、SNKプレイモアもついにXboxに参戦! 最後発ならではの完成度の高さに期待大!

SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS
■メーカー:SNKプレイモア
■ジャンル:2D対戦格闘
■発 売 日:未定
■予　　価:未定
■周辺機器:アーケードスティック対応

Xbox Liveのここに期待!

最後発だけに、いまだ謎のベールに包まれている感が強い本作。ボイスチャットをまじえての通信対戦はもちろんのこと、大容量HDDを使ったサービスも考えられる。上級者同士の対戦ムービー、初心者のためのコンボムービーなどが配信されたら、より一層プレイヤー人口が増えて盛り上がれるのでは? 何にせよ、熱い対戦の日々はまだまだ続きそうだ。



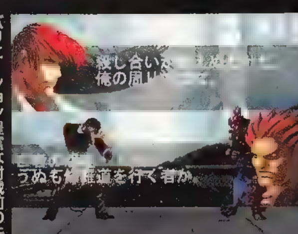
SNKの看板キャラ、京とテリー。その舞台をXboxに移して、熱い闘いはまだ終わらない!



アーケード版では隠しキャラだったゲーニッツとダン。やはりXbox版ではデフォルトで使用できる?

SNKブランド初の通信対戦に注目!

大胆なキャラクターの採用、劣勢を覆すGCフロントステップなどで、アルカディア読者大賞でも高い評価を得た『SVC カオス』。Xbox Live対応要素はもちろん、それ以外の新要素も気になるところ。PS2版ではサバイバルモードが搭載されていたが……? 続報に期待!



バリエーション豊富な対戦前のキャラ間の掛け合い。ボイスコミュニケータで各キャラに成りきってプレイするしかない?



Xbox Liveにゲームセンターの縮図を見る

[illegible]

※本記事中に掲載されている画面写真は開発中のものです。ご了承ください。

BEAT RAIZING ⅡDX

Favorite Characters and Numbers!

今月は、読者の皆さんが投票で決めるコーナー「フェイバリットナンバーズ＆キャラクターズ」を掲載！
久しぶりなせいなのか、はたまた時代がそうさせたのか、上位が大きく動いている激動の結果になった!!
しかも彩葉は、初掲載となるリザルト画面でお届けしよう。これを見ながら「10th style」を待て！

THESE ARE OUR FAVORITES!!



フェイバリットキャラクターズ 9th シリーズ
彩葉、女王の座を奪還！

2004年最初の「女王」の栄冠は、彩葉／茶倉の頭上に輝いた!!　しかし"LOVE♡SHINE"でさらなる人気を集めつつあるセリカ＆エリカとの三つ巴は、今後も予断を許さない模様。そしてじわじわと浮上してきた士朗やデュエル、ニクス、セムなどの人気男性キャラクターたちにも、今後は要注目！　最近は[illegible]人気女性キャラクターが独占している上位に、見事食い込むことができるか!?

1st　彩葉／茶倉
【168.7pts.】

ニューヒロインてなカンジですよね！（和歌山県　ゲン君）／オレンジ色の髪がいいです！　服も良☆（青森県　桜咲ねおんさん）／「かわいい！」の一言に尽きます。（愛知県　TAKA君）／セリカもいいけど、やはり今回のメインなので！（滋賀県　ファラ君）



2nd　セリカ
【120.5pts.】

LOVE♡SHINEとの相乗効果はすごい。（兵庫県　ミラクルホッパーズ君）／ヒロインでは一番好き！（[illegible]　dj.KAZU君）／いろいろなキャラが登場してますが、いまだにセリカが一番好きです！（福岡県　SEIV君）

3rd　エリカ
【112.4pts.】

[illegible]の待ち受けに!!（東京都　dj SONIC君）／カッコ良さも兼ね揃えている！（三重県　blue君）／また1位になってほしいです。（埼玉県　ひよのさん）／[illegible]です。（[illegible]　MAYI君）



1st	彩葉／茶倉	【168.7pts.】
2nd	セリカ	【120.5pts.】
3rd	エリカ	【112.4pts.】
4th	士朗	【108.4pts.】
5th	デュエル	【48.2pts.】
6th	ニクス	【44.2pts.】
7th	リリス	【40.2pts.】
8th	セム	【38.8pts.】
9th	ナイア	【32.1pts.】
10th	エレキ	【28.7pts.】
	ユース	
12th	ツガル	【28.1pts.】
13th	[illegible]	【16.1pts.】
14th	ジルチ	【12.0pts.】
	トモ	
16th	[illegible]	【11.6pts.】
	TAKA	
18th	"ライオン[illegible]"の[illegible]	[illegible]
	[illegible]	
	vj ARMY	

1st	LOVE♡SHINE	小坂りゆ	【144.6pts.】
2nd	colors (radio edit)	dj TAKA	【68.3pts.】
3rd	quasar	OutPhase	【56.2pts.】
4th	A	DJ Amuro	【48.2pts.】
5th	Absolute	dj TAKA	【46.0pts.】
6th	Silvia Drive	dj TAKA feat. Nana	【44.2pts.】
7th	Abyss -The Heavens Remix-	dj TAKA/remixed by Ryu☆	【37.6pts.】
8th	Distress	dj TAKA/remixed by TaQ	【35.6pts.】
9th	B4U	NAOKI	【32.1pts.】
10th	Karma	TaQ	[illegible]
11th	moon child	少年ラジオ	【25.2pts.】
	murmur twins	yu_tokiwa.djw	
13th	LOVE IS ORANGE	Orange Lounge	【24.1pts.】
14th	V	TAKA	【22.0pts.】
15th	entrance	Kobo project with Masa	【20.1pts.】
	LAB	RAM	
17th	PARANOIA survivor MAX	290	[illegible]
	夜のサングラス	すわひでお	

フェイバリットナンバーズ 11th シリーズ
急浮上の"LOVE♡SHINE"、初戴冠!!

ついに『9th style』の"LOVE♡SHINE"が、2位以下に圧倒的な大差をつけて第1位に浮上！　ほかにも前回1位を獲得した"Abyss -The Heavens Remix-"に加え、"quasar"や"Silvia Drive"といった『9th style』新曲群の勢いは、まだまだ衰え[illegible]。ファンからの根強い人気に支えられている、既存人気曲との争いやいかに!?

1st
LOVE♡SHINE
小坂りゆ
【144.6pts.】

[illegible]（北海道　[illegible]君）／とってもかわいくて大好き！（大阪府　[illegible]さん）／小坂りゆさんの歌声に癒されます。（福岡県　S.K君）／新曲だけど大のお気に入りになってしまいました！（埼玉県　ザン毛さん）

G.G.G.
Goli's Graphic Gallery



『10th style』のエントリーカード、初公開!!

今月は『10th style』の新エントリーカード5種類を公開しよう。それぞれに全く違ったテイストにデザインされ、どれも手に入れたいものばかり。今月の「G.G.G.」は、GOLI氏描き下ろしの熱い新キャラクター（早くプロフィールが知りたい！）がフィーチャーされたカードを『実物大以上！』の大きさで大紹介！









INFORMATION OF BEAT RAIZING IIDX





●大好評！　フェイバリットナンバーズ＆キャラクターズ

あなたのIIDXイチオシはどの曲、どのキャラ？　一票で順位が激動するこのランキングに、あなたも参加してみませんか？　投票は必ず「巻末のアンケートハガキの自由欄」に書いて送ってください。楽曲とキャラクターズ2部門への同時投票も大歓迎！

今月も投票者の中から抽選で5名の方に、エリカ＆識のバッジ（2個で1セット）をプレゼント！　今では入手不可能な貴重品です。なお、このプレゼントは投票してくれた方のみが抽選の対象となりますので、投票＆プレゼント番号の指定をお忘れ無く。奮ってご投票ください。

●IIDXキャラクターイラスト投稿、募集中!!

あなたのイラストにIIDX開発チームの方がコメントを寄せてくれます！　データでも郵送でもOKです。データ投稿は下記のメールアドレスへ送ってください。各種投稿のサイズなど細かい規定については、P.181のA-Fro投稿規定をご参考に。今まで送ってくれた作品もちゃんとすべてストックしていますので、ご安心を！

【あて先】
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
(株)エンターブレイン　アルカディア編集部「ビート・レイジングIIDX」係
【Eメール・データ投稿はこちら】raizing@arcadiamagazine.com

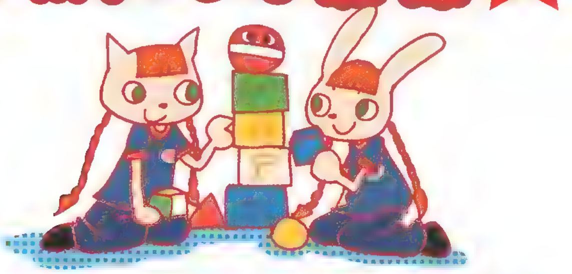
●『7th style』、ついにPS2版発売が決定！

コナミスタイルドットコムが進めていた「beatmania IIDX 続編制作プロジェクト」。多くのファンの力で、めでたくコンシューマー版の続編制作が決定しました。タイトルは「beatmania IIDX 7th style」に正式決定。トランスのムーブメントを巧みに取り込んだ意欲作です。要望の高かった外部版権曲も"Never Look Back"（DuMonde）、"The Sound Of Goodbye"（Armin van Buuren Presents：Perpetuous Dreamer）の収録が決定。ご予約はコナミスタイルドットコム　http://www.konamistyle.com　までどうぞ。携帯電話でもアクセスできます。

beatmania IIDX 7th style　●対応機種：プレイステーション2　●発売予定日：5月13日　●収録楽曲数：80曲以上　●希望小売価格：6,980円

DVD「pop'n LIVE外伝 冬の陣2002～2003」発売記念！

KISS SUMMER SISTERS & School 新年会（前編）



©1998 2003 KONAMI

信食ナッシング！ 料理に舌鼓を打ちつつの賑やかインタビュー！

皆さま、2003年にもっとも思い出に残ったことは何でしたか？

Sana やせましたっ！

全員 頑張ったな！

くまの カツカレーのカツ抜きとかでがんばったんだって？

ふじの 普通のカレーを頼めばいいのに（笑）。

すわ （不満そうに）えー、Sanaさんそれが思い出に残ったことですか～。

Sana ちょっとぉ。でも、今回のDVDの「三人娘新年会！」ライブを観た人から「あの真ん中の人、ひょっとしてSanaさんですか？」って何回も言われましたよ（笑）。

現在との対比もDVDの見どころですね（笑）。

Sana あとは、よく泣くんですけど、アルバムのレコーディングの収録中でもこらえ切れず泣いてしまって……。

すわ うわっ、このサラダ、マジうま！

古川 うまいっ！

Sana うるさいわよッ（笑）！ ええと、バラードなんですけど、声が出せなくなってしまってスタジオの外で泣いてしまいました。

くまの いいなあ、Sanaちゃん何やってもカワイイの。私も泣こうかな（一同笑）。

Sana 歌で初めて大きな壁に当たり、いい経験になった年でした。だから今年は、さらに脱皮・脱皮・脱皮で♪

すわ 脱皮で～～～す！

くまの ムケちゃいました～～～っ！ これカットでお願いします♥

は、はい。ではSchoolさんいかがでしょうか？

古川 忘れたくても忘れられない光景は、「School LIVE 学園へいらっしゃい！」の打ち上げ中にSanaさんが……。

Sana ×○%#!!!

すわ おおおお、これはスクープです!!

くまの 掲載できないですよね（笑）！

す、すみません、音楽活動の面では……。

すわ やっぱりですね、完全なSchoolだけというわゆるワンマンライブが一番の出来事でした。お客さんと生で触れ合える、その日の一期一会というかですね。唯一無二！ 同じことは二度とできませんから！ 人生は一度しかない！ 今日という日は一度しかない！ そういうライブのオモシロさ！ それが去年は三回もあった！ その一つ一つが思い出ってことです。ライブは生で自分たちを見せるわけですからね、毛穴まで！ 古川さんはどうでしたか？

古川 ライブといえばですね、思い出に残ることがありましたよ。僕が、すわ君のインディーズ時代のライブ活動を見て衝撃を受けた曲があったんですけど、それをクリスマスのレアイベントで一緒に演奏することができたんです。まさか、アレをやる日がくるとは！

すわ "ギョウザおかわり"ですね！ 僕はあまりの完成度にびっくりしましたよ！

全国ツアーも期待しております！ では、ふじのさんはいかがでしたか？

ふじの パーキッツの話題なら、私たちもワンマンライブですね。お客さんの反応を見ながら、音楽を楽しむというのが面白かったです。それから、片岡さんが喋りだした一年でしたね（一同笑）。

くまの それまであんまり喋らなかったんだ？

ふじの うん、すわさんとかと組むようになってからブレイクしたみたい。扉を開けてしまったみたいですね。人前に出るのが楽しくなっている片岡さんなのかなぁって思っています。今年も皆さんと一緒にイロイロとできたらいいですね。KISS SUMMER SISTERSでも何かやりましょ。

Sana そういえば、いつの間にか貴様シスターズ（アルカディアNo.31号参照）からKISS SUMMER SISTERSになってましたね（笑）。

ふじの 表記上は「KISS SUMMER」ですけど、呼び方は「キサマ」でいいと思います。男らしく（一同笑）。それでは、くまきよちゃんどうぞ！

くまの 「pop'n三人娘新年会！」ライブでは私が作詞させてもらった"天使がヤカマシイ"を三人で歌えたあたりから、KISS SUMMER SISTERSでもっと楽しいことがありそうな予感がしていたんですよ。そうしたら、『ポップン10』にはKISS SUMMER名義の"Sea Side City"を収録していただけて……しかも私がその作詞まですることができて……。楽しい予感が的中した一年だった、と思います。ねぇねぇところで、KISS SUMMERの三人はウエストやバストを競ったりする「私たちはライバルよ」的なコンセプトのユニットなわけ？

Sana そう。もう2004年のレースは始まっているのよ（笑）！

古川 KISS SUMMER SISTERSって、

PROFILE

School

すわひでおさん（一番左）、古川竜也さん（左から二番目）による益荒男ユニット DVDには2002年12月15日のワンマンライブ「School LIVE 学園へいらっしゃい！」が収録されている。当日は、レストランのちょっとエッチなメニューを大興奮でハッピーチョイスする反面、レディたちを優しくエスコートするというジェントルマンらしいふるまいも見せてくれた。

KISS SUMMER SISTERS

くまのきよみさん（一番右）、ふじのマナミさん（右から二番目）、Sanaさん（右から三番目）の三人で結成した清純派アイドル路線ユニットで、ポップン10 には"Sea Side City"を提供している DVDには2003年1月5日の「ポップン三人娘新年会」ライブ映像が収録 デビュー曲の"天使がヤカマシイ"ではないが、三人そろうと天使以上にヤカマシイのがポイント



リーダーだれなの？

ふじの　全員が「リーダーは自分だ！」と思っています（一同笑）。

くまの　私は「きよみ、Sana、マナミ」の名前順の都合でたまたま一番先頭になって、会員番号一番って言っているんですけど、これも後でスゴクもめたんです（笑）。Sanaさんなんか、「私が一番だったのにぃ～。ヒドいわくまきよっ！」みたいな。

ふじの　泣きながらスタジオ出てっちゃいました。

くまの　ふじのさんは後からメールが来るんですよ。「くまきよちゃん、一番ってどういうことかしら？」って（一同笑）。

本年も仲良くしてくださいね（汗）。それでは、School LIVE「学園へいらっしゃい!!」＆「pop'n三人娘 新年会！」の見どころをお願いします。

くまの　「pop'n三人娘 新年会！」に来た方はもちろん来られなかった人も、ぜひDVDでKISS SUMMER SISTERSをたっぷり観てやってください。

ふじの　「pop'n三人娘 新年会！」にはゲストで参加していただいた「男だらけの三人組（村井聖夜さん、はやPさん、片岡嗣実さん）」のシーンも収録されていますので、どうぞお楽しみに♪

Sana　みんなにいえることだと思うんですけど、当時と今の変遷に気を付けながら観るといい（？）かもしれません。

ふじの　何せ、三人でパフォーマンスしたのはアレが初めてだもんね（笑）。

すわ　打倒、モー娘。ですよね！

古川　年代的にキャンディーズだろ？

乙女三人　どういう意味かな（笑）？

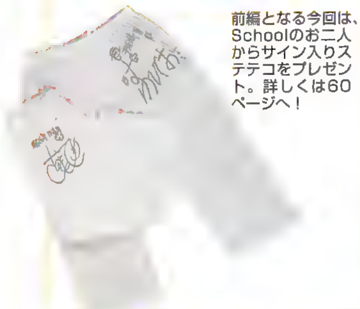
ヒィィ！　で、では、Schoolさんの見どころをどうぞ！

すわ　みなさんっ！　DVDで28歳当時のすわひでおを楽しんでください！　振り付けとかもあのときと今では全然違うので、その違いをチェックしてください！　ちょっとしたアルバムをめくるような感じで……。

古川　**Schoolをその眼に焼き付けろ！**

と、今回はここまで！　次号の後編では参加者全員による個人レビュー「新年だからこそ！　アナタに一言物申す！」をお届けします。参加者による暴露合戦で、アーティストの真の姿が浮き彫りに!?　見逃すなっ！

ポップンなプレゼント



前編となる今回は、Schoolのお二人からサイン入りステテコをプレゼント。詳しくは60ページへ！







通常の飲食店とは雰囲気が違うので、一風変わった食事をするのなら、ここへ！　店員さんのコスチュームやメニューは、いろんな意味で盛り上がること間違いナシ。お店でイベントなども開催しているぞ。

アルカトラズE.R.
〒150-0043 東京都渋谷区道玄坂2-13-5 ハーベストビルディング2F
JR渋谷駅から徒歩7分、東急東横線渋谷駅から徒歩7分
電話　03-3770-7100　　FAX：03-3770-7102
営業時間：月～木・日　17:00～24:00　金・土・祝前　17:00～04:00

すわひでお「漢（マスラオ）」ツアー2004情報！

2004年もやります、つっぱしります！　といった気合たっぷりなすわひでおさんのツアーが大決定！　本当の漢（マスラオ）に会いたければ、このライブは確実に参加決定だ!!

日付	場所	開場	開演
3/25(木)	宇都宮VOGUE オデッセー 03-3796-9999	18:00	18:30
3/29(月)	仙台JUNK BOX キョードー東北　022-296-8888	18:00	18:30
3/31(水)	OSAKA MUSE サウンドクリエーター 06-6357-4400	18:00	18:30
4/2(金)	福岡DRUM LOGOS BEA 092-712-4221	17:30	18:30
4/10(土)	ラフォーレミュージアム六本木 オデッセー 03-3796-9999	17:00	18:00

■チケット料金　¥3,900（税込、ドリンク代別）※東京公演はドリンクはありません。
■一般発売　2/28（土）　ぴあほかプレイガイドにて全国一斉発売。詳しいお問い合わせは、開場ごとの電話番号にお願いします。
■先行チケット発売　2/7（土）～2/13（金）まで下記のアドレスにて受け付けています。
パソコン：http://ody-net.com/hp/suwa/
携帯電話：http://ody-net.com/i/suwa/　（iモード以外でも可）

新堂敦士のサムライ症候群（シンドローム）

～FIRST KISSってどんな味？の巻き～

ハローッ！　元気ですか？　とにもかくにも、まずはッ！　1月14日（いいよ！の日）に発売された、俺の快進で入魂の、めちゃくちゃかっちょいいニューアルバム『BRAND-NEW UPPER!』は、もう聴いてもらえたでしょうか？　ホント！　まじでイケてるので、絶対×∞、聴いてくださいね。そして！　これを皆さんが読んでるころは、思っきしそのアルバムを引っさげての全国ライブツアー真っ最中だと思います。そっちの方もぜひ×2、近い人も遠い人も遊びに来てください。心から待ってるぜッ！

そんなロケットスタートで突っ走ってる2004年ですが、もう2月か。2月といえば……、やっぱしバレンタインちゃうの？　ん～まに。今年もまたたくさんの恋心が揺れたり濡れたりしよるわけで。

そのドキドキって実は女子だけのモノじゃ全然なくて、実際はまだHも知らない小学生の男子にとっても、ホント学校を休みたくなるくらい、意味なくプレッシャーを感じる日でもあったりして、放課後は「俺5個～ッ！」とか言い合ったりすんねんな、あれ。小5のとき、学校が終わって家に帰り、さぁ遊びに行こうって時に電話が鳴った。相手はK。同じクラスの色白の美人。成績も良くその上父親は開業医。クラスではリーダー的存在の娘だった。特別好きって感情は無かったが、「話があるから。」と言われその娘の家へ行った。お手伝いさんらしい人にその家の広い庭に案内された。そこにはKとクラスの女子が四人待っていた。

K「ごめんなぁ」

俺「何やねん？　話って？」

詳しくは忘れたが、確か六人で同じクラスの奴の本当にどうでもいい話をした。一通りうだうだ喋って帰ろっかなって時、突然「あッ！　目つぶって！」とKが言い出した。「イヤじゃ」「いいから！」みたいな問答の末、とりあえず目をつぶることになった。そして目を閉じた瞬間。事件は起きた。そこにいた女子四人が一人ずつ、分かりやすく俺の手足を1本ずつ持ち、動けずにいる俺にKは唇を重ねた。そして初めてのKISSをこんなカタチで経験しキョトンな俺にチョコレートを持たせた。俺はとにかくもうスーパー大パニックで嬉しいもむかつくも無くとにかく恥ずかしくて走ってその場を逃げた。

その後もKとは学校では喋ったがそれ以上何もなく、甘酸っぱい「FIRST KISS」だけが心に残った。



※アルカディア2月号のサムライ症候群におきまして、回数が「その31」になっておりました。正しくは「その32」です。関係者各位、および読者の皆さまに深くお詫び致します。



Practice1

What is "COOL104 JOKER"

『COOL104』は、手札5枚のトランプの中から同じ数字または同じマークのカードをつなげて出していくシンプルなカードゲーム。シンプルながらもそのゲーム性は、ほかのシングルメダルの追随を許さない。確率だけ、幸運だけではなく、カードの微妙な"流れ"がゲームの奥深さを作り出しているのだ。シリーズ最新作は、オールマイティーとなるJOKERを追加。ただのヘルプカードではなく、新たな戦略性が搭載されているのだ。

Practice2

The flow of "COOL104 JOKER"

1. ベット後に配られる5枚の手札カードから1枚を選んでヤマへ出す
2. ヤマにあるカードと同数字または同マークのカードをつなげていく
3. 15枚以上をつなげればメダル獲得。カード数に応じ獲得枚数アップ!
4. 手札でフラッシュ以上のポーカー役を作ればボーナスメダル獲得!!
5. ヤマに出せるカードがなくなったらゲームオーバー

メダル獲得後はダブルアップまたはハーフダブルゲームあり!

Practice3

Learn to play "COOL104 JOKER"

まずはゲーム画面を学ぼう。ツインモニター型の新筐体「Millenary（ミレナリー）」シリーズで、演出も多彩になっているぞ。



DEALER'S CARD
親のカード。これより大きければダブルアップ!

YOUR CARD
ダブルアップゲームでプレイヤーが選んだカード。

SUCCESSES & PAYS
「サクセス」はヤマにつなげたカードの枚数を表す。「ペイ」は獲得メダル枚数のこと。



Upper monitor

プレイ中はスコア表、メダル獲得後はダブルアップゲームに使用

SPECIAL BONUS & HITS
「スペシャルボーナス」は、手札5枚で作るポーカー役のボーナスメダル枚数を表示。メダルベット数によって変動するぞ。「ヒット」は、1ゲーム中の完成回数を表示している。

Main monitor

これがゲーム画面。手札から1枚を選んで、ヤマへと出していこう。写真の状態だとつなげられるのはJOKERだけ。ジョーカーの次は、補充カードにもよるが、♣をつなげるのが定石でしょう。

CARD CHANGE
メダルベット直後の手札が気に入らないときに、1回だけ交換できる。

NUMBER OF SUCCESSED CARDS
つなげたカードの枚数。開発者によると、統計上は平均10枚前後らしい。

CARDS
手札となる5枚のカード。次に何が補充されるかがゲームの要。当然ですが、カード補充に関しては、一切細工のない完全確率であります。



JOKER
押すと次にJOKERが補充される。手詰まりのときに押すのが基本です。

CARD SITUATION
カードの出現状況を表します。白は未出現、黄色は手札、赤は現在のヤマ、黒は既にヤマに出してしまったカードのこと。
ゲーム序盤は、ここを気にせずにカードをつなげていこう。20枚以上つながったら、この表を穴が開くまで観察し、次に補充されるカードのマークと数字を予測するのだ。出現確率を見極めることが、「COOL104」攻略の基礎となるのだ。





ミレナリー筐体は、タッチパネル操作。カードゲームの臨場感がアップしたのだ。

アルカデメダル部　メダル基本用語では、メダルを賭けることを一様に「BET（ベット）」といいます。しかし、「COOL104」では、「WAGER（ウェージャー）」を使っています。基本的には、"賭け"や"賭ける"と同じような意味ですが、BETには「賭けの対象」、WAGERには「賭けた物・金」という意味が含まれるのだそうです。以上、アルカデメダル部の英語マメ知識でした。

COOL104 JOKER

♦4を出したらもうピンチ。♦7を出した後の補充でつながらなければ終了です。というわけで、JOKERを投入。JOKERの後は♥6で勝負。♥7が補充されたけど後が続かず失敗。





交換後は、♠が3枚出ました。補充された♦4につなげるため♠2→♠9→♠4の順に出す。この理屈、分かりますよね?





TRIAL PLAY1

配牌、もとい配カード悪！最初の手札で3枚以上続かなければ、即交換です。



メダルK

というわけで、JOKERを出します。何でも続けられるわけですから、黒カードがすべて出せるのが分かりますよね? 引きが弱いと書きましたが、実は良い流れに変わったわけです。これが新機能JOKERのパワーです。





♦への移行が終わったところでもうピンチ……。これまでの引きが弱すぎです。もう少し♦があれば。

♥8を出したら♥9も来ました。イイ感じです。6枚続き確定ですね。♦に移行させる♥6より先に出してしまうのを忘れないように。





TRIAL PLAY2

さて第2戦。これは配カードが最高ですね。♥6から♦6につながります!!





とりあえず、16枚達成！

ね? 赤の流れになったでしょ。とはいっても、♦はAしか来ていませんが……。





♦8もなかなか良い引きです。これまでは黒一色の流れでしたから、そろそろ赤が多くなりそうだしね!

8～10枚までつなげたときの補充カードを見よ。♣Q、♠Q、♠8! これこそ、「引きが強い」というヤツです。といっても、こんな序盤戦では、残りカードの確率を読んだというより、ただの「幸運」ですけど……。





♣2を最後に出して、♠へ移行させることができます。



♥を出し切ったら、Qでクローバーへ移行できました。合計35枚連続！ いやー、大勝利ですね！





♥2を出して補充されたカードも♥。その後もまたまた♥！ 「フラッシュ」3連発達成！ 都合、6連続で♥を補充!! カードの残り状況を見ると、この時点でハートが出尽くしました。こんな"流れ"も『COOL104』の面白さなのであります!



4カードのあと、♦7→♦2→♠2→♣2と出したところで、なんと「フラッシュ」が完成！

TRIAL PLAY3



途中からで恐縮ですが、18枚出した時点でポーカー役「4カード」完成！ 偶然とは恐ろしいです。はい。



上部モニターには、「フラッシュ(30WIN)」3回、「4カード (60WIN)」1回、35枚連続で120WIN獲得のスコア表。これで合計270WIN!!



30枚以上つなげると、ネームエントリーができるのだ。ダブルアップでスッた人は、COOLじゃないということで、エントリーはできません。

about HALF DOUBLE

ダブルアップゲームよりも初心者にオススメなのがハーフダブル。獲得枚数の半分をダブルアップの対象にできるのだ(残りは獲得分としてキープ)。大勝ちしたら迷わずハーフダブルだ。ちなみにKはTRIAL PLAY3の後、ハーフダブルで800枚を獲得しました。

DOUBEL UP GAME

親より大きなカードを選べば、メダルが倍になるんだけど…　。



Conclusion



自宅でイメージトレーニングができるぞ。トランプ1組の52枚ですら、そう簡単には出せないよ。

確率を重視する。これが『COOL104』でカードをつなげる唯一の攻略です。そして、メダルを増やすにはハーフダブル！ 間違い無い!!

COOL! How do you play?



QUESTION!!

Q.右の場合、♥4か♦6、どちらを出すべきだろう? なお、カードの"流れ"は無視して確率重視で考えよう。

A.35枚の残りカードを見ると、♦9枚、♥7枚。6は3枚残り、4は1枚だけ。よって♥4を出して、それににつながるカードを補充する確率は約23%。対して、♦6のときは約34%。無条件で♦6です！



アルカデメダル部

【JOKERの使い方】手詰まりの一歩手前でヘルプとして使うのが基本。ポーカー役にリーチが掛かったとき、補充チャンスを増やすために使う積極的な利用法もある。ちなみに、つなげたカードが10枚以下のときは、ヘルプとしてのJOKERは使わないという豪の者(開発担当者)もいました。そんなゲームはどうせ大勝ちできないので、時間のムダなのだそうです。

プライズ・ワンダーランド

今月は2月登場アイテムの紹介に加え、プライズと物販両方で展開する巻で話題のメダルゲームをピックアップ。メダルをシューターで打ち出す快感に酔いしれろ！

アイコンの見方

- **袋タイプ**：中身によって重心が異なるので、注意しよう。
- **ぬいぐるみ**：首などのくびれた箇所が狙い目。
- **箱タイプ**：側面の穴や、フタの隙間を狙おう。
- **吊り下げ箱タイプ**：コンビニキャッチャーDXに代表される形態。上部のラベルを正面からつかもう。
- **吊り下げラベルタイプ**：これもラベルを正面から挟むように。
- **吊り下げラベル長細型**：細目なので本体も狙える。わりと簡単。

① 頭文字D AE86エキストラモデル

セガ・2月下旬登場・2種

新旧ハチロクそろい踏み！



ダウンヒル最速伝説を更新し続ける、拓海のハチロクのリアルモデル。ボンネットを開けたまま固定できる上にボディの取り外しも可能なため、つくり込まれたエンジンルームや内装などをじっくり楽しめるぞ。黒いボンネットのハチロク改には拓海が、白いボンネットのハチロクには文太のフィギュアが付属している。

② 聖闘士聖矢 セイントクロス装着フィギュアDX

バンプレスト・2月中旬登場・3種

聖衣を付け替えて遊ぼう！

OVA発売、そして劇場公開と人気再熱中の星矢たちのフィギュアが登場。星矢とアイオロス、紫龍と老師・童虎、ムウとシオンの3セットになっており、取り外した聖衣(クロス)は専用の台座に装着してディスプレイできるぞ。



③ 機動戦士ガンダム スペシャルクリエイティブモデル4

バンプレスト・2月中旬登場・2種

マニア感涙の完成度！



リアルな造形でマニアをうならせる、スペシャルクリエイティブモデルシリーズの第四弾。今回はガンダムとGファイターの二種類が用意されている。両方ゲットすればそれぞれのパーツを組み合わせることにより、GアーマーやGブルそしてGスカイといった、さまざまな形態に変化させて遊ぶことができるぞ。

手に汗握る新感覚メダルバトル 金色のガッシュベル!! メダル&シューター

メダルとメダルのガチンコバトル！

「メダルをぶつけ合い、倒れた時に表示される数値の合計を競う」というシンプルなルールと『ガッシュ』のキャラクター性が融合したメダルバトルゲーム『メダル＆シューター』。小中学生を中心にブレイクし、かなりの盛り上がりをみせる熱いゲームなのだ。ゲームに必要なメダルなどは、おもちゃ屋での購入はもちろん、プライズ景品としてゲットすることも可能！ 大人も白熱すること請け合いのメダルシュートバトルを、ぜひ体感してほしい!!



「金色のガッシュベル!!」とは？



フジテレビ系列にて毎週日曜日に放送中のテレビアニメ。中学生の少年・清麿と魔物の子供ガッシュが力を合わせ、ライバルたちと激闘を繰り広げる。週刊少年サンデーで原作コミックも好評連載中！

メダルはゲーセンとおもちゃ屋でGET!!



おもちゃ屋ではメダル以外に専用のバトルステージも発売中。ゲーセンでは「キャラコレ」の景品としてメダルセットが登場しているぞ。実は景品バージョンのメダルの一部は、能力が若干強く設定されているのだ。

ゲーセンの場合は「キャラコレ」にチャレンジ!



おもちゃ屋にはスターターとブースター、バトルステージがあるぞ!

5 すくすく犬福 ぬいぐるみ
システムサービス・2月中旬登場・6種

かわいい犬福大集合！



1998年に登場したクイズ&バラエティゲーム『すくすく犬福』ぬいぐるみが登場。成長するとメカや兵隊などに進化する謎の生き物「犬福」の魅力を余すことなく再現しているぞ。

4 頭文字D センサーサウンドドリフトフィギュア
バンプレスト・2月中旬登場・2種

ドリフトの軌跡をその目に焼き付けろ！



ハチロクの華麗なドリフトシーンを再現する可動フィギュア。台座部分に光センサーがセットされており、その前を人が通るとハチロクが豪快なドリフト音とともに動き出すぞ。

8 Hi☆Paiパラダイス 日めくり時計
アルゼ・2月登場・4種

美少女時計で日時を確認！



大人気！ 美少女麻雀ゲーム『Hi☆Paiパラダイス』の日めくり時計が登場。文字盤に一帆や桜たち美少女キャラクターがプリントされているぞ。アラーム機能と日めくりカレンダー機能が付いており、実用性はバツグンだ。

7 ゴルゴ13 パネルクロック
アルゼ・2月登場・3種

コミック『ゴルゴ13』がパネルクロックになった。原作イラストを使用した渋めのデザインがファンには嬉しいところ。ドクロをモチーフにしたロゴバージョンの時計も目を引くぞ。

どこまでも渋いゴルゴ時計！



6 ドラゴンボールZ スーパーDX ドラゴンボール型クッション
バンプレスト・2月上旬登場・7種

七つすべてを集めるのだ！



直径26cmとボリューム満点のドラゴンボール型クッション。星柄が一つの一星球から、七つある七星球までアソートされているぞ。すべて集めれば願いが叶う……かも？

今月のプレゼント

今月も各メーカーさんからたくさんのプレゼントをいただき感謝感激！ ご希望の方は、今すぐ60ページのプレゼントコーナーを見るべし!!

- 機動戦士ガンダム スペシャルクリエイティブモデル4 2体セット3名様
- ドラゴンボールZ スーパーDXドラゴンボール型クッション 7個セット3名様
- 金色のガッシュベル メダル&シューター&スタジアム 3個セットで1名様
- ゴルゴ13 パネルクロック 3個セット1名様
- 頭文字D AE86エキストラモデル 2個セット5名様
- すくすく犬福ぬいぐるみ 6個セット3名様

いきなり対決！ コーナー
バンプレストチーム VS. アルカディアチーム



ネコミミの魔物を二匹従えたアルカディアチーム。さっそく三本勝負を申し込む！

1勝1敗1分けと、サドンデスにまでもつれ込む接戦となったものの……。

僅差で敗北。しかし土下座して頼み込み、プレゼントを頂いてきました。くやし〜！

ルールを覚えていざ勝負!!

基本は一対一のタイマンバトル。プレイヤーは「魔物」「人間」「術」「術対抗」の四種類のメダルを一枚ずつ用意し、「魔物」→「人間」の順に二回のメダルバトルを行なう。そして表示されたHP（防御力）とMP（攻撃力）を合計し、自分の合計HPから相手の合計MPを引き算するのだ。もちろん数値が高いほうが勝利となるが、二回目の「人間」メダルで裏を出すと、プレイヤーは強力な「術」メダルの使用が可能！ 相手側はそれを阻止すべく「術対抗」メダルを使用する、三回目のバトルが発生するぞ。

ゲームの流れ

「魔物」メダル同士のバトル
↓
「人間」メダル同士のバトル
↓ 両方とも表だった場合
HPとMPを合計し決着！

どちらか、もしくは両方とも裏だった場合
↓
「術」メダルのバトルを行ない結果を数値に反映させ決着！

ゲームに必要なもの



メダル

「ガッシュ」の登場キャラや術が刻まれたメダル。ゲームを行なうには四種類のメダルが1枚ずつ必要だが、その組み合わせは自由だ。



シューター

メダルを打ち出すための道具。ゼンマイを巻くような感覚でメダルをセットしボタンを押すと、高速で回転しながらメダルが発射される。

コスプレプレイスタイル Vol.46

担当・中原ユキヲ
協力・(株)コスパ

明けましておめでとうございます！ そして、お待たせしました冬コミレポート！ 今年も皆さまの華やかなコスプレをたっぷり紹介していきますので、どうぞよろしく～！

コミックマーケット65 特集



◆GGXX メイ(ゆきのさん)
◆ナースウィッチ小麦ちゃんマジカルて 小麦(あやのさん)
おそろいのピンク色でまとめたちびっ子レイヤーさんのお二人！ 会場内の人気を二人占め(?)にしていました♪





◆ポップンミュージック
ユーリ(夜羽さん)、ポエット(憂梨さん)
冬コミでも人気のあったポップンコスプレ。楽しそうな様子が伝わってきますね。音ゲー特集の投稿もお待ちしていますよ～♪



◆ビートマニアⅡDX 彩葉／佐倉(ココロザシノさん)
存在感たっぷりの衣装！ こちらは既製のナース服を改造して作成したとのこと。アイディアの勝利ですね！



DOA 霞(雪野沙希さん)
とても完成度の高い霞です！ 難易度の高いプリント部分も、鮮やかに再現！



◆アヴァロンの鍵 カルノ(みいさん)、ローザ(夏目さん)、イーノ(愁さん)、アリューシャ(紅兎さん)、コッペリア(さくらこさん)、バルキリー(紅染月さん)、ウォーリアー(かみたにさん)、ビーバ(特別出演ぬいぐるみ)
これはスゴイ！ 『アヴァロンの鍵』合わせです！ この後はさらにメンバーが増えたとか……。同作品のファン同士の交流も、大イベントならではの楽しみですね！



◆ストリートファイター 春麗(マミさん)
相変わらず不動の人気を誇る春麗コスプレ！ この日は寒かったのですが、カッコイイ表情で決めてくれました！



◆ギルティギア ソル＝バッドガイ(下僕さん)、フレデリック(津野貫一さん)
イケメンお二人による、迫力あるGGコスプレ！ 設定資料集を参考にしたということで、随所にこだわりがうかがえます。



◆サムライスピリッツ ナコルル修羅(赤／空南巴夏さん、黄／更紗さん)ナコルル羅刹(紫／相川ゆーきさん、黒／さくらさん)
四色ナコルルが勢ぞろい！ 色鮮やかで目立っておりましたよ！ とっても華やかで楽しそうです。

アーケード以外のコスプレも満載！

コミケ65



◆よばれてとびでてアクビちゃん　アクビちゃん(青山かののさん)
とてもかわいいアクビちゃんを発見！　衣装はもちろん、髪型やメイクまでとても気を使っていてきれいに仕上げていました。



◆新世紀エヴァンゲリオン　綾波レイ(モモさん)、惣流・アスカ・ラングレー(みほさん)
何ともカッコイイプラグスーツのお二人！　スタイルも抜群で、衣装の完成度も素晴らしいです。



◆鋼の錬金術師　アルフォンス・エルリック(山月さん)、エドワード(相本悠里さん)
今イベントで人気大爆発の『鋼の練金術師』！　こちらは、ご本人も自称されるリアルサイズのエド(笑)と大迫力のアル！　作品に対する愛が伝わってきます。



◆鋼の錬金術師　アレックス・ルイ・アームストロング(千葉天斗さん)
まるでアニメから出てきたかのような本物っぽさです！　ポージングも研究されていてお見事でした！



◆SODレーシングギャルズ　鈴月ミトさん、五月かなるさん
企業ブースでお仕事中のレイヤーさんも、休憩時間は広場で楽しんでいました！　ポージングはさすがです。

寒い冬でも熱いコスプレ

いやぁ楽しかったです！　コミケは、遠方から参加するレイヤーさんも多く、声をかけてくださった方もいらっしゃって、本当にありがとうございました。

今回の冬コミは終始晴天に恵まれ、寒さも日差しで少しだけ和らいでいました。が、しかし油断大敵！　冬の野外イベントに参加される際は、ボディファンデや貼るカイロを活用するなど、衣装に合わせた防寒対策をしてくださいね。盗撮からの自己防衛もお忘れなく！　自己管理をしっかり整えて、今年もコスプレを楽しみましょう♪

投稿＆お手紙大募集！

A.S.H.LIVE コスプレリポート！







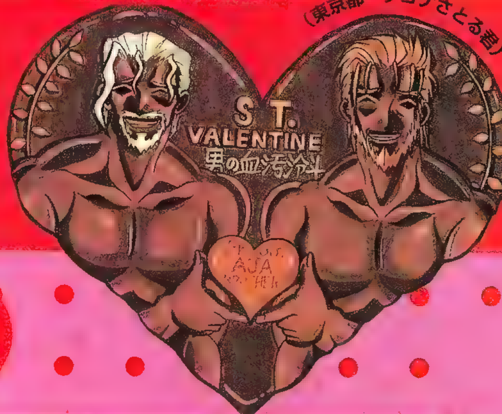




A-Fro ARCADIA FRONTIERS

読者が作る、ゲーセンの未来!

バレンタインデー特集 ～薔薇嫌蓮隊～



（東京都　ゲコゲさとる君）

今月も読者参加型コーナーA-Froが始まらんとしているが、何だこのスウィートな雰囲気は？　これがっ、A-Fro名物バレンタインデー特集というやつか！　告知もしていないのによくこれだけハガキが集まったな～、と皆さまの体内A-Froイベントカレンダーに大感謝。というわけで、ここから先は全粉乳＆ココアバターの領地にてバレ特集に没入していただきたいのでーす！

田淵健 P161（グレースケール）、P164-165（線画）／栖田博大 P158-159（CMYK）／カイセルちくわ P160（バラエティCMYK）、P164-165（大画布）















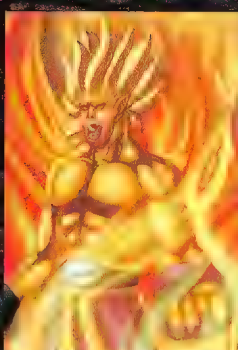
特集 闘劇2004

ついに各地の予選が始まった「闘劇2004」！　「君の闘劇もすでに始まっているのだぞーっ」記念のイラスト特集です。

個人戦タイトルの問

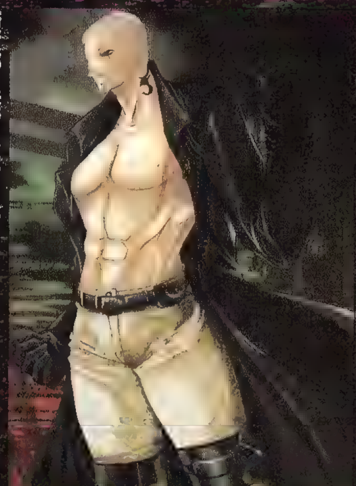
（愛知県　絵入安嵐君）
Ⓗ筋肉に照り返す炎がまぶしいぜ！ドゴラァッ＆グルジオッ！
意外にも歯並び良好ダネ。





（沖縄県　井上哲也さん）
☆闘劇に優勝して、優勝賞金で遊園地を建てるべし！（謎）
ヌボッとしたパンダに五〇〇〇点。

（東京都　矢野口紅子さん）
Ⓗ改造人間ブライアン兄貴（胸板厚ッ）が三島財閥はおろか、闘劇をも制するとかなっ!!　ブライアン使いの皆様、即参戦だぞよ。





（神奈川県　鳳凰寺嵐さん）
☆浅緑のほむらが闇に転じる時、それが彼の情動の発露。そして始まりの鐘である。KOF、そして闘劇の覇者たる資格は十分。

A-Fro ひみつ情報 投稿作品のコメントの頭に☆マークではなくⒽマークがついている場合、その投稿者はホームページを運営されています。ARCADIAMAGAZINE.com内の「投稿者リンク」コーナーに、掲載者各位のHPへのリンクを一カ月間設置しています。「今月のオススメサイト byアフロズ」も毎月更新されているので、こまめにチェックしてくださいね。 →http://www.arcadiamagazine.com/



（大阪府　ムンク園山さん）
Ⓗ手作りのニデラドーナッツでしょうか？
アットホームなオーラ出てますよ～。



乱舞するハートをたっぷ……しょう！

（　QQQ君）
……かこのチョコエッグ生きているんですけど……がらも一生懸命な二人だ。





（　なぎゆうさん）
Ⓗ素直な感じのダルマ君が高ポイント……
票ではアレでも、幸せならいいのさっ。



こんな告白はBAD判定
バレンタインNG集

バレンタインのどさくさに告白しチャオ、なる女の子ちゃんに進言！　告白タイムの注意点をイラスト入りで説明しちゃうぞーっと。

「2．メイドコスで渡さない」



（埼玉県　でばいそ君）
Ⓗ一部の男性諸君は感泣しそうだけど……感あり。アルカデ倫理に抵触ギリギリだぜイエー！

「1．殺さない、食べない」

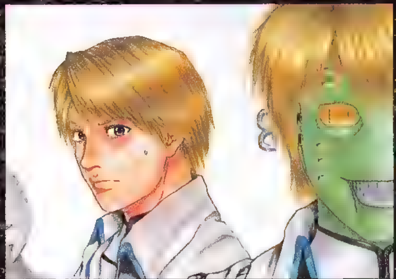


（神奈川県　アイロンさん）
☆三段オチ風でグッドだけど、告白の相手を抹消しちゃダメダメ～。というか、それ告白と違うし。



（　）……の天使様へ☆七瀬ぴんこさん）
☆義チョコカラーを巡り、「三人でバトルロワイヤル」なんて逃びも……逃げるのよ、地の果てまでっ!!





（千葉県　白いST君）
☆圧倒的存在感の前に、本家もたじたじ。画面端のトゥエルブがこの絵のコアと見た！ロボカイと……かぶるかなぁ？



（兵庫県　神崎渚さん）
☆特殊能力発動で死線を越えよ！「音劇（仮）」には、我らがジャンメ……

他ジャンルの闘劇を考える友の会

猿渡編集長の編集後記にもあった「音劇」のような感じで、いろんなジャンルを考えてください。

団体戦 タイトルの間

友情、努力、勝利がテーマ（多分）の団体戦タイトルイラストゾーン。分身の術での参加は厳禁。



（三重県　猿馬君）
☆接近＝危険の男。対峙した瞬間のプレッシャーが、ズシリと伝わってくるかのようです。

（新潟県　はやかわ村長君）
Ⓗ髪をメインにせず、肉感を柱に描いたミリア様が新鮮……の、ノー〇ラでゴワスか？



A-Fro ひみつ情報 闘劇タイトルがらみの投稿作品はまだまだ募集中！　カラーイラストに限らず、対戦ベストバウトログなどをしたしめてくれてもオーケーだ。また、「～のジャンルで闘劇をやろう！」といったオリジナル闘劇的投稿も皆さんに考えて欲しい。「闘劇」「音劇」のような大会タイトル（～劇でなくても可）、対象ジャンル、種目ゲームタイトル、ルールなどを企画してみてはいかがか？

A-Fro バラエティ CMYK

今月のA-Froはバレンタイン特集に伴い、全体が"愛"を意識したラヴリーな構成になっております。通常イラストを取り扱う当コーナー「バラエティCMYK」でも、今回は愛と平和の旗の下で決起してみたとかみないとか。



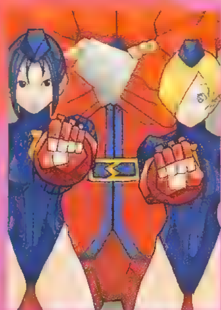
（伊吹錦太郎さん）
カティア大賞に輝いた、期待の新星アヴ…





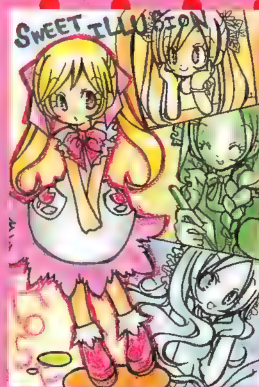








Ⓗ可憐ながら凛々しい「ウォーザード」の…



☆最近人気再沸騰中のキタドラ投稿…



（福岡県　…林里衣さん）
☆今プレイしてみても、かなり…



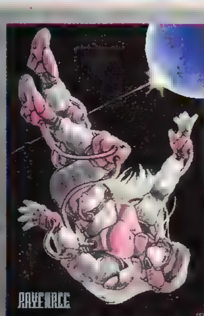
（大阪府…）

アフロ特命 混成防衛軍

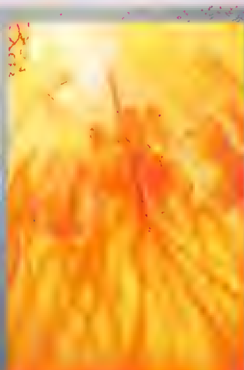
人々の平和と愛を守るため、ゲーセンが誇る無敵のディフェンスフォースが立ち上がる！　要約するとまぁ、STGやメカものの特集枠なのです。



（静岡県　…さくらさん）
Ⓗその姿が映す日常の姿も…



（群馬県　NAGA君）
Ⓗ青い星に、小さく瞬くRAY。
それは希望の光、命を導く力。





（群馬県　宣教師ゴンドルフさん）
☆今なおアツイ、対戦型シューティング!!　…の…は、一度味わうと病み付き間違い無し！



（東京都　タニ君）
☆定められた、覚「聖」の時。
望まぬとも、憎しみが戦場へ呼ぶ。



（東京都　霧ノ宮玖音さん）
☆ガルーダと同じ、戦鬼の宿業を持つ彼女。人気の秘密はそこか!?

A-Fro ひみつ情報　バレンタインはおろかクリスマスをも「俺様日本人だものハッハァ!!」と笑い飛ばすアフロズ。現にこの号の原稿締め切り日は、クリスマス当日でありマス！　しかし皆さまはバレンタインのラヴロマンスを満喫したり、特価のチョコをドカ食いしてみたりと、一年に一回のこの日をぜひお楽しみあれ！　あ、でもチョコ過食でコンパネに鼻血垂らしたりはしないようご注意を！

アフロ グレースケール。

雨が降ろうが槍が降ろうが（困るけど）、今日もたゆまぬゲセっ子魂を発露する勇者たちの殿堂、「アフログレースケール。」のお時間がやってまいりました。2004年も皆様のアーケードライフをハンパなく盛り上げていく所存なので、お楽しみにNE!!



（愛知県　サクミンさん）

"楽しさ"の根底にあるもの

ストリートファイター15周年。何ともめでたいことである。かくいう僕が生まれて初めて触ったアーケードゲーム、それが『ストリートファイターII』であった。

当時(小学校中学年)の僕は、そんなゲームがあること自体全く知らず、その時もただ友人に「面白いものがあるんだよ」と、駄菓子屋の横へのスペースへと連れられて行っただけであった。

もちろん『ストII』を見ること自体始めて。インストカードの技表を見ても見慣れぬ記号ばかり。「↓↘→+パンチ」で「波動拳」と書かれていても、初めてアーケードゲームに出会った少年にそんな操作が分かるわけもなく……そんな状態で最初に選んだキャラは、今でも忘れない、タメ、連打のみで技が構成されていた、ブランカであった。

なけなしのお金を機械に投入し、友達との対戦が始まった。攻撃を当てるたび、必殺技を出すたびに「おー」とか「すげー」などと声を上げる友人たち。

必殺技を出せる、という点で有利だった(?)僕は友達相手に2~3連勝を飾るも、その後のCPUにすぐやられてしまった。ただ、その衝撃は少年だった僕らを感動させるには事足りるものだった。

次の日に学校へ行くと早速「ストIIごっこ」が始まる。「はどーけん!」「ブランカの電気攻撃!」などと、出もしない技の名前をみんなで叫びながらじゃれ合っていた。それからその店を通るたびに『ストII』を覗いていくのが楽しみになっていた。

ある時は全く知らない人のプレイをただ眺め、ガイルの「ソニックブーム」が「あべっこー」と聞こえたので、「あべっこー、あべっこー」と連呼しながら帰ったり、またある時はだれもプレイしていないデモ画面をひたすら眺め、CPUの一挙手一投足に歓声を上げてみたり……。

もちろん「昔は良かった」など言うつもりはないが、思えば今の僕らが、当時のその感動をアーケードゲームで味わうことはできているだろうか？　もしかしたらアーケード業界の進歩、システムの複雑化ということの中に、僕らはそれを忘れてきてしまったのかもしれない。

ただ「ゲームをする」こと自体が楽しかった日々の思いを。

（埼玉県　saku君）

☆ゲームを最初にプレイした時の衝撃と楽しさ——。我々がゲームをプレイする原動力において、間違い無くこの部分が多くを占めているわけです。ゲームに疲れた時やプレイの壁に突き当たった時は、あの日の自分を思い出してみれば、またレバーを握る手に力が戻るかもしれません。

いくらアーケード業界が進化してシステムが複雑になっていこうが、自分の中であのころと同じ情熱を絶やさなければ——時代に応じた「新しい感動」がきっと見付かることでしょう。



（北海道　かなぶんさん）
☆三毛猫ロック、テレビのバラエティでよく流れてるよね。名曲の証と言えましょう。

自分流で遊び方新発掘

ポップンミュージックを別の角度から楽しんでみようということで、「ポップンフ」が出た時にカモミールの香りの発泡入浴剤を風呂に入れて、「なんちゃってスウェディッシュ」な気分を味わった自分としては、隠し曲で「グーニーズ」が出た時は当然のように「ファミコンソフトを買わなくては!」と思ったわけです。

FC版の曲を聞くだけなら「コナミゲームミュージックVol.2」の復刻CDで十分なのですが、実は当時あまり遊んでいなかった(曲はしっかり覚えている)ので、発売後17年目にして初クリアも悪くないかな、と。それにCDでは数コーラス分を続けて聴くのは難しいので……。

とりあえず中古ソフト屋へ。さすがに17年ものなので、発見は困難を極め……ていればエピソードとしては面白いものの、こちらの予想に反して最初に入った店でいきなり発見。箱と説明書が無いものの、安かったのでオッケー。

帰ってゲームを始めると、1面の曲がまさにポップンの曲。FC版の方は音がシンプルだけど、それゆえに今でも記憶に焼き付いていたんだろうな、なんて思った次第。

そして、ポップンの中でマイキーが繰り出すアクションは大体がFC版で見られるものなので、初めて見た時には心の中でニヤリとしたものです。蹴りでダイヤを出現させるフィーチャーもちゃんと存在(八つ集めると体力回復)。

その後一周クリアも無事に達成し、ひと通り楽しんだところで「そういえば続編も出てたっけ」などと余計なことを思い出してしまい、勢いで購入。全く遊んだことが無いものの、「グッドイナフ」(初代より音がいい)も入っているのでオッケー。

こんな感じでグーニーズ編は終了。コレに限らず、別の角度で楽しむ、というのは、例えばバジルパスタを食べてみるなど、いろいろできそうです。もちろん何をやったとしても、それはすべて自己満足ですけどね。

追記。数日後にローカルのラジオを聞いていたら、いきなり「グーニーズ」の主題歌が流れてきました。やはりポップンが好きな人のリクエストだったのでしょうか。謎です。

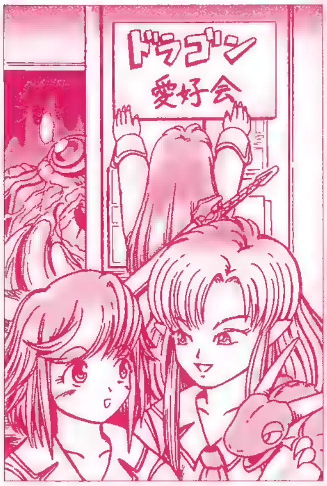
（新潟県　クインティ川村君）

☆ゲームそのものを遊ぶことのみならず、川村氏のように「自分流の楽しみ方」に派生させてこそ、通のゲーマーといえましょう。皆さんも、アーケードゲームをさまざまな角度から、能動的に楽しんでみるしかねえええ。

今日の俺の『イスカ』記録。「カイVS.カイVS.カイ」が1回、「カイ・カイVS.カイ・カイ」が1回、「カイVS.カイ・カイ」が1回、「カイVS.カイ」が2回。しばらく草尾毅さん(カイのCV)の声が耳から離れませんでした。

（群馬県　T.F.α君）

☆負けた方のカイはつらいですな、下位だけに(SG)。四人同時プレイは遊び方に幅が出ますよね。『イスカ』に限らずゲームの新しいプレイスタイルを発案したら、アフロまでご一報をお待ちしております。これが本当の「カイBAND」など、対応に困ってしまうようなネタも一応受け付けております。



（愛知県　御影道行君）
☆ナムっ子なら入るべし！　ドラゴン忍者部や紫炎龍倶楽部はまた今度ということで。



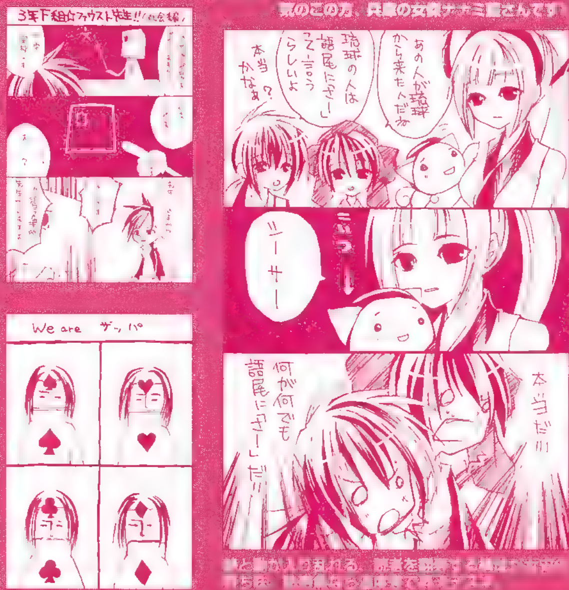
（新潟県　進藤ようこさん）
☆少しばかりラフな生き方が——。
この街には、似合ってるのさ。

A-Fro ひみつ情報 いつもたゆまぬ投稿に励んでいただいている読者の方々、A-Froはアナタたちのおかげで成り立っておりまする！　本当は、皆さんの投稿作品をすべて載せていきたいとは思っておりますが、限られたスペースの中で鋭意努力して、皆様のご期待に応えていきたい次第です。今回、お寄せいただいたハガキの供養へ臨むにあたって、さらなる邁進を決意するアフロズでありました。

アフロ1人のビッグショー

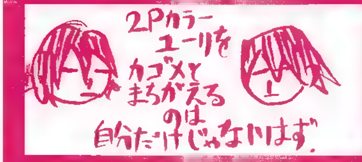
兵庫県　ナナミ藍さん

久々にやってまいりました「ビッグショー」。今回の際……いやさズームアップ投稿者は、独特例えがたき異次元ネタが最近内外に人気のこの方、兵庫の女傑ナナミ藍さんです!

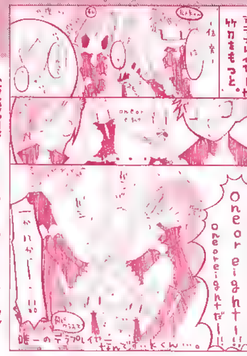


アルカディア大瀑布 愛

ス・ウィートなフェブラリーに、今回の愛にチョーップ!! 真の愛とは何かと問いかけるべく、今回の「大瀑布」は愛をテーマにお届けDEATHってよ奥さん。



(福島県　エザキさん)



(茨城県　ヒノナミショウさん)
☆加えてREALゴッコで修練を積めば、剣道全国制覇も夢ではないかという夢。



(千葉県　桃源☆郷君)
☆確かに……初登場時より成長しちょる。伸び盛りな大巨人の、明日はどっちだッ!?



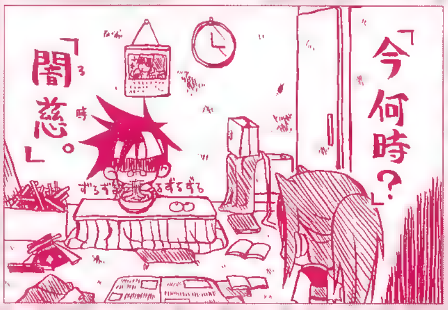
(千葉県　龍crown君)
☆無敵のカルーダもお年ごろっ子なのねフフ。思わず和みつつも、第二話が気になるトコロ。



(神奈川県　岡本雅也君)
☆こんなオヤジに突進されたら、ますらおどころの騒ぎにあらずず。一閃せい。



(岩手県　きりふ風丸さん)
☆閑丸ファン必修の技ですぞ皆の衆!! 雪の日だと、わりと傷害なので注意。



(福岡県　真崎リクさん)
☆そこはかとなく漂う荒廃感が吉。三時のオヤツは花鳥風月ってか。



(東京都　素敵☆凡人君)
☆ラブリーさだけで影組織も壊滅。世界平和はちゃんぷるさまにお任せしとけーい。



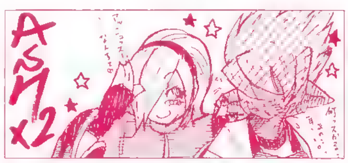
(千葉県　爆あほ改めバックアーボさん)
☆精神体でも風邪はイヤなのサ。一応目覚めたて、病み上がりだし。



(東京都　良月君)
☆SFシリーズ15周年の今、シャドルーがアツイ! 熱さの方向性については問うな。



(京都府　劇団もそて君)
☆ねじれた三つ巴の、短くも華々しい戦いでした……。せめてポチョと戦わせてあげたかったと、遺族も申しております。



(長崎県　じゅんさん)
☆真のアッシュファンなら、同名のキャラも愛すべし。……共通点無いけど。



(千葉県　石田高嶺さん)
☆生足フォルトレスで無敵防御ゥ!! 生足愛好家の時代が来そうなヨカン。

←アンケートハガキにも、愛がいっぱい♡

さまざまな形で発露される、それが愛というもの。あなたの愛の形をA-Froで明かしちゃってください。

A-Fro ひみつ情報　今回も多く寄せられた質問にお答えします。「アンケートの「あなたが一番気に入った投稿作品は?」という質問の意味は?」この質問の回答は、「ビッグショー」や「キャプテン☆リクエスト」といった常連さん特集の参考資料となるほか、QUOカード絵師の決定にも活かされる、貴重な御意見見なのデスよ! お手数ですが、今後もぜひ投票を続けていただければ幸いです。

無理想無解決 MMターボ

今度の大会で販売するオフィシャルスナック、その名も「闘劇キャラ○ルコーン」!!……とか何とか言っちゃったり生まれてきたことを後悔しちゃったり地球から出て行けとか言われそうな気がしちゃったりする自作自演は見なかったことにしつつ、今月も読者様のアンケートハガキをご紹介するぞーう。

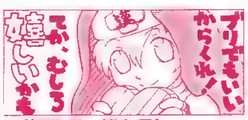
本家は無理でもA-Froなら採用される(かも知れない)トリビア。「石川県には"京町"と"庵町"がある」。ちなみに、町の人がみんな留年してたり、暴走していたりということはありません(笑)。
(石川県　二代目SB1号君)
☆54アフロへえ。京町は結構見ますが、庵町とセットになってるっつーのはポイント高い。あとは大門町や二階堂町、荒れ狂う雷光のシェルミー町などなど、全国各地のトリビア町名をお待ちしております。

毒島の兄貴もいいけど、『ファイティングレイヤー』のジョージも忘れないでほしいです。ジャージとグラサンは真の刑事の証。
(新潟県　デジパンク希望君)
☆何を基準にして真の刑事なのか――と、思わず夜空の星を見上げてしまいそうなヨ・カ・ソ。ブッシーとジョージとクラッカー・ジャックの間には、見えない太き絆があるような無いような。

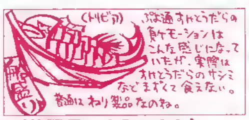
「コックピットが少し開いてるぞ!」
「半開き(ハンブラビ)」
(群馬県　NAGA君)
H.では次のハガキ。

いきなりでなんですが、店員限定の投稿で"ゲーセン店員同盟"っての駄目ですか?今年の新コーナーってことで。
(福岡県　DC仮面君)
☆店員の視点から語りたいこと、提案したいことがありましたなら、「ゲーセン店員同盟」係までよろしく(即断)。

祝・ハイパーストⅡアーケード版発売。で、思ったこと。最近の格ゲーって、自分の使うキャラしか必殺技のコマンド覚えてないけど、ストⅡは全キャラ全シリーズ覚えてるなあ。やはりストⅡは偉大だ。
(埼玉県　ケロパス君)
☆単純にプレイ時間の問題もあると思いますが、最近は共通システムコマンド覚えるだけでも一苦労かも?　必殺技は2個か3個でも、通常技がしっかりしてればヨユーでどっぷり楽しめる説。



⬆(福岡県　熊丸君)
☆同意見多数。日本がピンチだ!

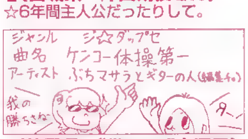

⬆(静岡県　ゆえのさん)
☆45アフロへえ。キャッ、残酷描写ね。



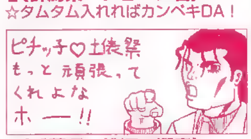
⬆(宮城県　沖田朔夜さん)
☆6年間主人公だったりして。



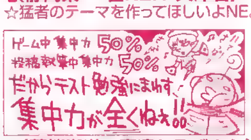
⬆(群馬県　ジョージ君)
☆タムタム入れればカンペキDA!



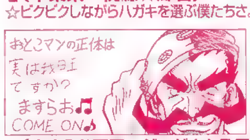
⬆(静岡県　"雀KER"大澤君)
☆猛者のテーマを作ってほしいよNE。



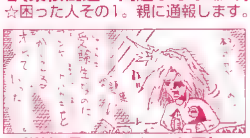
⬆(千葉県　桃源☆郷君)
☆ビクビクしながらハガキを選ぶ僕たちさ。

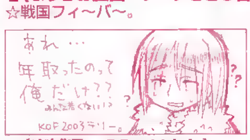


⬆(葉桜街道　高遠かるぴさん)
☆困った人その1。親に通報します。



⬆(ますらお王国　ゲコゲさとる君)
☆戦国フィ～バ～。


⬆(滋賀県　ベルセルク君)
☆困った人その2。4月まで耐えてッ。



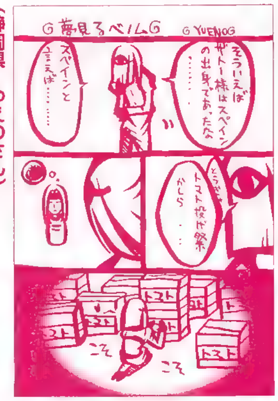
⬆(宮城県　69☆Uさん)
☆みんな宇宙旅行してたんだ、きっと。

A-Fro浪漫部

愛といえば浪漫との常識に則り、部活動再開。心にむやみやたらな感動が残ったら、君の勝ちね。



(宮城県　STO君)
☆真剣勝負の合間に見える、武士の情けロゥマン。鼻のかゆさで対戦負けちゃ、確かに納得できん(実体験)。


(静岡県　ゆえのさん)
☆今、明確に予見できた。トマトをキューで突いて爆ぜさせる、悲しい暗殺者の背中が……。


(鹿児島県　HEELさん)
☆2月14日はキース総帥の誕生日。この日のノアは無限浪漫劇場なのさ。


(埼玉県　げっつ☆先生君)
☆正論をうたっているのに、思わず否定したくなる。これが……反抗期?

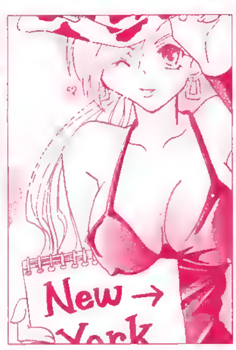
ゲルエロス村

愛といえばエロス(違)との非常識に則り、今回は普段より大きめの枠で開村の模様。


(富山県　夜坏擦音改め流火季月さん)
☆……あ、皆さまちょっと失礼。机の上、片付けてきますので……(こそこそ)。



時代はエロス……?
(群馬県　ヘタレアサシン使いさん)
☆最新作に潜むエロスの影……って、野郎のセクスィーは「ガデロズ」に夜露死苦ネ♪



(岐阜県　F屋N美さん)
☆長い旅路の中、道端に立つ艶やかな華。NYどころか地球半周旅行も引き受けらァ!!



(青森県　結城真実改め灰桜雛真美さん)
☆業を練り上げて生まれた蜂蜜か、甘く死の淵へと誘う。「闘劇2004」予選ではQーが炸裂するか否か、注目しておくが吉!

A-Fro ひみつ情報　君知るや、最近「大瀑布」内の中に沈黙を続けるコーナーがあることを!　美少年愛好会「ピチッ子土俵祭」、男性の耽美を追求する「ガーデンローズ」……この両者は最近悲しいことにしおれた薔薇状態なのですよ。そこで近日、この両コーナーを奮起させるべくダッ●ュ村ばりの村おこしを計画中であります!　野郎を描く腕に自信のある投稿者様は、ぜひご投稿ください!

A-Fro ACラボラトリー LABORATORY



テーマに沿ったイラストも熱烈大募集中

第一回研究作品「A-Fro的2D格闘を作ろう」

「A-Fro読者の理想とするゲームを洗い出してみよう」なるコンセプトからスタートした当コーナー。現在は2D格闘をお題にしたデータを収集中です。

さて、今回採りたいアンケート議題は……

A 8～12人
B 13～20人
C 20人以上

げゑせん歳時記



ボクにも見切れた！覚聖の時来たれり

今でこそ、まるっきりイロモノ化してしまった俺ではあるが、ひところはまさしく首までどっぷりシューティング大好き野郎と化していた時期もある。

その時の名残で、いまだに新作STGが出たときは必ずチェックをするようにしているのだが、何分年齢を重ねたせいもあって、動体視力という面で多少無理がきやがっているのも事実。

そんな中、またSTGの新作が出ているのを発見した。その名は『エスプガルーダ』。エスプと名の付く以上はあの名作『エスプレイド』の続編と踏んでかかるのが正当だろう。インストカードを読めばなるほどボンバーではなく、ガードバリア採用である。

……近年発売されたSTGで、ほぼ唯一最終面を拝むことのできた『エスプレイド』。これはもしかすると、また夢を見させてくれる……かもしれない！ ということで、早速コインを投入。

インストカードによると、どうやら「覚聖ボタン」が結構重要な鍵を握っているようだ。キャラクターはほぼ迷う余地無くアゲハに確定。

「どうせやるんなら女の子キャラでしょ？」という割と単純な理由だったのだが、「タテハも覚聖すれば女の子だし、どっちでもいいじゃん別に」ということを知ったのはその後のことである。

そして、ゲームを始める。とりあえず淡々とゲームを進めながら、「覚聖ボタン」をどこで使うかを考えてみる。

「避けられなくもないが、何となくヤバいかもしれない」という状況というのが、プレイ回数の浅いSTGにおいては往々にしてある。ボムを使えば安全だが、気合いでも何とかなりそうなレベル。おそらく使うとすればそこだろう。

そして、その瞬間は1ボスであっさりとやってきた。敵弾に追い込まれるアゲハ！ そして覚聖！ まさにすべてがスローモーションで落ちていく中、いともあっさりと弾幕を回避！ コレが意外とデカい！ よくバーチャなどで極まってくると「六〇分の一の世界が見切れる」なんていうが、コレは本当に「見切って」しまうあたりがすご過ぎる！

「どうしようもなくなったときにだけ、ガードバリア！」……まあ、稼ぎを考え出すと悠長なこともいってられないのが実情だが、「初心者とマニアが同居できるゲーム」であることには間違い無い。

俺はといえば、このシステムを利用するだけ利用して、初プレイで4面までたどり着くことができた。久しぶりも久しぶりである。また、覚聖しっぱなしで高速弾よけSTGとして遊ぶこともできるあたり、なかなかに奥も深い。

いずれにしても、マイルドな難易度調整が非常にやる気を起こさせてくれる良作であることには、疑う余地も無い。

これはひょっとすると、1周クリアもできるかもしれないと、年甲斐も無く甘い夢を抱きつつ、弾幕の「見切り」に精を出している毎日である。

(佐賀県　諸江カズノリ君)

Ⓗ「覚聖」は延命&稼ぎ手段兼用という、まっこと優秀なシステムになっています。ですから、STG初心者やリハビラーにも『エスプガルーダ』はオススメの逸品といえましょう。エクステンドがサックリできちゃうのも、なかなかにうれしいところ。「ちゅーか適度にバリア使っていけば、死に抜けでもオールクリアできそかも？」と、思わず紙にバリア計画表を書いてしまいそうな難易度ですので、やる気を起こさせますな。皆さまもファイト一択。



(青森県　水玉うるるさん)
☆何だか無闇に盛り上がってますが。リゼット嬢が素晴らしくハマっているので許可。

ゲームに浸食されゆく日常

あだ名が「ありむー」という友人が『KOF2003』のアッシュをえらくお気に召して、「クリムーちゃん」と呼び出した。しかも、アッシュを女の子だと思い込んで……。友のうれしそうな姿を見て真実を告げるべきか悩んでます。

(神奈川県　神夜さん)

☆人生、いかに夢を見て生きられるかが大切。も少しだけ、チミの思いやりで素敵な白昼夢を見せてあげて！

私の知人にハーネマン教官にそっくりの人がいます。時々あっちの世界へ行きますが、いい人です。でも、私もそこへ連れて行こうとするのはやめてください教官！

(京都府　はじめの新庄君)

☆問題となっているあっちの世界のことを詳しく書いて、アフロあてまでスグオクレ。

最近、初めて告白と思われることをされたが、「好きな人(ソル)いるから」と、断りました。我が生活に一点の悔いも無し！

(秋田県　久遠夏雫さん)

☆グボゥ！ こ、これが若さ……か……。まあ、後悔してないんなら良し！(良いのか？)

A-Fro GLASS MANIA 2004

“眼鏡は心を映す鏡です”を合言葉に日々活動を続けるミクチャー系超党派コーナーは、今年も健在でありますッ！

俺の地元にもやっとポップンがやって来ました……でも『ポップン8』。プレイ比率は男女比1対9。ポップン野郎が居ねぇー(別にいいけど)。子ゼルから年上のお姉さんまで全員、娘っ子だらけなのー！

そんな花園の中心でプレイしてた矢先……メガネっ娘ポッパー発見！「うわっ、かわいいんじゃない？」なんてドッキドキしている間にプレイ終了 ──。

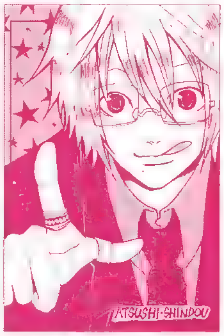
思い切ってバトルのお誘いをしたら、快く受けてくれた。そんでもって仲良くなったメガネっ娘はタメ(高一)、今はイイ感じにお付き合いしてます。ポップンよ、素敵な出会いをありがとう！

(千葉県　会長MAC君)

☆GLASS MANIA2004は、いきなりドリーミングな出会いからスタート。ぜ、全然羨ましくなんかないッスよホントっスよ……く、くくーっ。



(千葉県　ふじ伊摘さん)
☆2004年は眼鏡漢も注力していきた……ええっ!?



(埼玉県　貴文さん)
☆どっちかっつーと、新堂さんは黒眼鏡が多いですな。

A-Fro ひみつ情報 今月号はほんのりバレンタイン特集！ お楽しみいただけたでしょうか？ 「チョコって何スか!? 進駐軍気取りはシゴウしゃげちゃる！」とか「渡す相手といえばお姉さましかいなくてよ！」という薔薇のつぼみの皆さんも、とりあえずはゲーセンのプライズ景品でチョコを狙って、気分だけでもバレンタインモードになってはいかがか……って、よけい空しいっちゅうねん！(駄目)

振り返りつつも更なる先へ

新しい年を迎えたが、去年1年、僕のゲーセンライフはどうだったのかを振り返ることにした。

春。『新豪血寺一族 闘婚』のおてんばお姫さまに弄ばれ、多人数で楽しむはずの『闘幻狂』を一人でプレイする。さらには『麻雀格闘倶楽部2 日本プロ麻雀連盟ver.』でダブロンをくらってうなだれ。

夏。バーティゴに魅了されるも、お店のベリーイージーの設定ですらクリアできず頓挫。続く『SVCカオス』に参戦したがブリセル後のチョイ・ボンゲの姿に驚愕。『ドルフィンブルー』で懐もブルー。

秋。『WCCF』で破産寸前。目の前のボールをクリアしないDF陣に涙。『Zガンダム』のフォウ・ムラサメ嬢にうっとり。リハビリのため友人に借りたTVシリーズのビデオを、ゲームそっちのけで鑑賞。『サムスピゼロ』の『お腐れさま』が地元のゲーセンで猛威を振るう。

冬。『モンスターゲートオンライン』の面白さを痛感。メダルが高速で消失。『スターホースプログレス』で愛馬育成。オーナーの期待にまるで応えてくれない馬に兵糧攻め。

と、まあ簡単に振り返ってみましたが、一ついえることは『すべてが中途半端』ということですね。二〇〇四年はこれを踏まえて、じっくり遊ぶということを実践してみたいと思います。

(福島県　軍団長君)

H 去年流した涙は、きっと今年の力になってくれる……。って、またゲームのカードを無くしちまったーッ！(無駄な涙)……お互いに、マイペースで頑張りましょう、そこにゲームがある限り。



(福岡県　武術師さすけさん)
☆鬼っ子自重月間なのかー。みんなも余裕があれば豆まきしとくがいいさ！

ますらおに馳せる乙女の夢

『サムスピゼロ』が稼動し始めてはや数カ月。私はすっかり、康寅ラブっ子になっていた。最初はミナを使っていたのに、今ではひたすら中撫子を連発している。

そんな私が気になって仕方なかったのが……康寅のアンダーウェア(要するにふんどし)である。ほかのキャラクターならともかく、康寅のグラフィックなら、見えても良さそうだったからだ。

しかし、なぜか見えそうで見えない……。世の男性は、スカートを押さえる女子高生を見るたびにこういう思いを抱えているのだろうかッ!? などと失礼なことを思いつつ、画面を凝視する日々が続いた。

そんなある日、「一本！」の後に刀を鞘に収める康寅を見た時、私は気付いた。ひょっとして……着物の裾から出ている、この布がそうなのか!? 着物と同じ色だから、今まで分からなかったのか――っ！ そうか、そうだったのか。

こんな変態ファンの視点にも優しいゲームにしてくれた(担当：……)悠紀エンタープライズさまに感謝☆(ミナのぱんつもちゃんと見えるしね！)

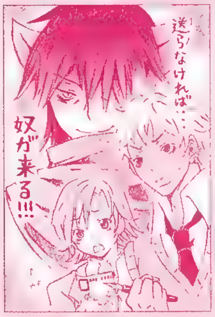
(埼玉県　奥野みりんさん)

☆世の中にはいろいろな形の情熱がありやがる……ぜ……。などと、熱くなった目頭を押さえる担当でありました。これからもドシフンハンターとして邁進してください……って、いいのか、それで!?

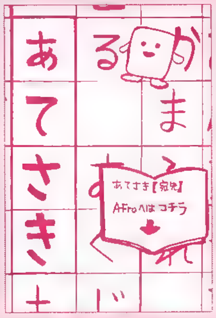
皆さんもゲームを漠然とプレイするだけではなく、奥野さんのように"Myこだわり"を持ってプレイすれば、もっとディープな作品世界に没頭できるかもしれないぞ！ いや、没頭した先にどんな世界が待っているかは運次第さ！ レッツダイヴ!!

年に一度のお楽しみ? 投稿募集ハガキ選手権

A-Froにおいて、最も競争率が高いコーナーはどこであるか知ってるでおじゃるか君？　何を隠そう、毎月一枚しか掲載されることを許されない、A-Froの最後を飾る「投稿募集ハガキ」なのれーす。読者の皆さま方の投稿意欲を喚起させ、なおかつ描き手の個性も重要となるプロフェッショナルなコーナーであったりしますゆえ、舐めてかかるとヤケドしますぜ旦那、という難度だったりするのです。今回は、その狭き門に挑んできた勇者の中から、数点をピックアップしてご紹介ッ！



(三重県　茜巳マリコさん)
☆ドラマチックに煽ってみるのも悪くないZO!!



(富山県　夜杯揺音改め流火李月さん)
☆ゲーム特性をうまく合わせると高ポイント。



(大阪府　和さん)
☆特定のコーナーをロックヲンしてみるのも手。



(東京都　よしヒラ)

「あて先イラスト」も募集中！　A-Froへの投稿はこちらへどうぞ。

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
(株)エンタープレイン
アルカディア編集部　A-Fro各コーナー係

アーケードゲームのネタならどんと来い！　優秀作品(eb!マークが付いた作品)には、QUOカード進呈中！

【投稿全般・鉄の掟】
○全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに！　URLも書いとけば、掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載！
○投稿作品は「未発表」のものを！　個人HPなどに発表する場合は、投稿後45日後以降にしていただくよう、お願いします。
○締め切りは「必着」の日です!!　遠方からの投稿の際は要注意!!

【文章作品投稿規定】
○文字数は800字以内にまとめてくださるとありがたし。
○アフロズがリライトしますので、文法・表記などは気にせず勢い重視で!!
○E-mail投稿の場合、どこかに本名、住所などの記載や添付を忘れずに。

【イラスト作品投稿規定】
○サイズはハガキ～A4くらい、比率は3:2(官製ハガキの比率)が基本技！
○イラスト内に文字を書くなら大きめに！
　文字などのオブジェクトは端5mm以内に書くと掲載時に切れちまうぞ！

【CGデータ作品投稿規定】
○カラーモードはRGBではなく、CMYKでお願いします。
　モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらもOK！
○推奨サイズは592×874ピクセルか、350dpiで7×5cm程度。
○セーブファイル形式はフォトショップ形式(.psd)がイチオシ！　JPEG形式は非推奨ですが、やむを得ない場合クオリティ75～95%で保存を。
○作品と一緒に、住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同じフォルダに入れて送ってください。
○圧縮時にはフォルダそのものを圧縮して送ってください！
　圧縮後サイズの上限は3Mぐらいです。

次々号5月号の締め切りは……　2月16日(月)必着!!

WEBページ及び投稿アドレスはこちらです！

E-mailでのCG・文章投稿の詳しい諸注意は、こちらを参照してください！
http://www.arcadiamagazine.com/

E-mail投稿(文章ネタ投稿)のアドレスはこちら、投稿には住所を忘れずにね！
afro@arcadiamagazine.com

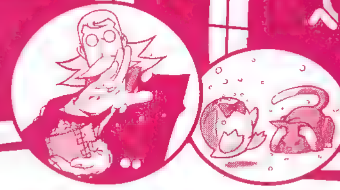
CG投稿のアドレスはこちら、詳しい募集要項はWEBページをご覧ください！
afro_cg@arcadiamagazine.com

豆で別れてチョコでくっつく

ゲーパロ 愛の館へいらっしゃいませ!!



2月は、家族や恋人同士で楽しめるイベントが続きますね。厳しい冬を人の絆で乗り越えていきましょう。当館も同人誌を作る人と読む人の、絆の架け橋になるため頑張ります！



案内人：執事（[illegible]）& メイド（牡丹）
イラスト：[illegible]

ポップンミュージックシリーズ　発行／手動協会株式会社建設

CUBE



ギャグ

3人のドタバタ日常を描くショート2本4コマ7本。ギャグはジワリ＆ニヤリ系。作者はお2人とも画力が高くシャープな絵柄です。

制作者より：Deuilオンリーのギャグ2人誌です。



B5版　28P　オフセット　表紙カラー
400円分無記名小為替＋200円分切手＋宛名シール＋連絡用80円切手
〒485-0062　愛知県小牧市藤島町中島30
リンデン藤島Ⅱ102　山本様方　供波奨

beatmaniaⅡDX　発行／英国紅茶館

激愛メリーゴーランド



ギャグ

キャラの相互関係ネタを中心に、勢い重視のネタで押す1～2Pギャグ集。量感ある線質がどこか色っぽい絵柄を生んでいてグーです！

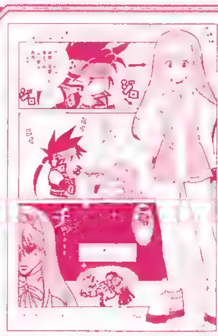
制作者より：[illegible]



B5版　20P　オフセット　表紙2色
200円分無記名小為替＋160円分切手＋宛名シール
〒717-0834　山口県防府市田島1717-19
梅田美保代

ギルティギアイグゼクス　発行／最恐乙女

SCANDAL



ギャグ

制作者より：ソル＆ブリジットの賞金稼ぎコンビが、一緒に行動していたら……？　という本です。

B5版　32P　オフセット　表紙カラー
500円の無記名小為替＋180円分の切手＋宛名シール
〒156-0052　東京都世田谷区経堂1-31-15　石塚様方
「最恐乙女」

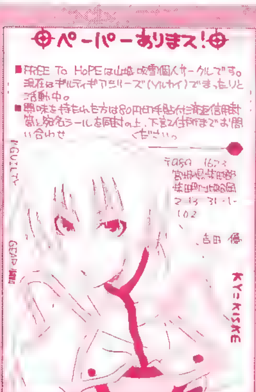


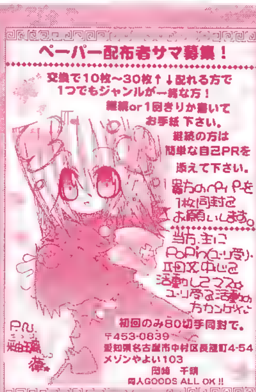
ちょっと珍しい（？）カップリングのギャグ集です！



安定した画力で描くギャグ連作。全編細かく笑わせていくタイプで、ほのぼのした味わいです。ギャグの味付けとしてほんのちょっとだけ男×男風味入り。

妙にしっかりしたブリジットと、大人気ない上にネジの1本外れたソルの甘口珍道中。絵柄もお話もかわいくてあったかい感じの1冊です！







伝言板

知ってほしい、この夢を

★「レモネード★ラヴァーズ」会員大募集中！
　Pop'n、ギタドラ、GGXX、アヴァロン中心にオリジナルなど何でもありのサークルデス。1カ月に1回B5のコピー誌を発行。会費は200円＋送料150円です。くわしくは80円切手同封でこちらまで。
〒111-0054　東京都台東区鳥越2-14-12　栗田幸美

このコーナーではみんなの活動内容や募集などのお便りを載せていきます。たとえば……、サークル会員募集、友達募集、アンケートの回答者募集、個人主催のイベント告知など。売ります・買います・あげますは扱っていません。はがきは縦でも横でも可。また、文章でも投稿を受け付けているので、情報の内容を60文字以内と公開してもよい連絡先を明記して送ってください。

★文通andイラ交友達募集中!!
　KOF、ギルティ好きな女性の方求ム★趣味が同じだとなお喜びマス。KOF＝キム・真吾・マキシマ、ギルティ＝スレイヤー・ジョニー。イラスト・自己PR・80円切手を同封して下さい。
〒750-0092　山口県下関市彦島迫町3丁目6-30-406　上野藍（PN.Nagi）

★学生オンリーイベントアンケート
　学生オンリーイベントに関するアンケートの回答者様を募集!! オンリーイベントが開催されるかは回答者様の気持ち次第です！抽選ではありますがお礼もありますので、80円切手同封で下記アドレスまで。
〒486-0945　愛知県春日井市勝川町9-7-17　藤原様方アンケ係

メイドの控え室　うーん（覚醒）、何だろこの、あたしのオデコに貼られた「落選」という札は……。落選と言えば、コミケの抽選漏れはショックですよね。冬コミも3日間開催になって当選率が上がったとはいえ、いまだ競争率は高いようです。本はあるのにイベントに出られない、そんな時には是非当館をご利用下さいね。もっとも、当館も選抜して掲載して入るんですけど（汗）。

●アイコンの説明● ベースはゲームパロディを中心としたコミックです。何も記載されていないものはゲーパロコミックです。

■攻略 ゲームの攻略を中心とした本であることを表しています ■設定 キャラクター紹介などを中心とした本であることを表しています。 ■研究 アーケーダー的工作法やゲーム市場全体を論じるものなど、個人研究を中心とした本であることを表しています。また、資料的価値の高い場合にも使用します（何かのリストなど）。 ■男性向け／女性向け それぞれ男性向けの内容なのか女性向けなのかを表しています。これは制作者の申請によって付けています ■18禁 未成年者は購入することができません。基本的に制作者の自己申請によって表記しておりますが、編集部の判断で指定する場合もあります。ご了承下さい。 ■ギャグ 内容がギャグであることを表しています。 ■シリアス 内容がシリアスであることを表しています。 ■イラスト イラスト集を表しています。また、イラストのみが多い場合にも使用します。 ■4コマ 4コマオンリー本または4コマの多い本を表しています。 ■小説 小説本であることを表しています。また、小説が多い場合にも使用します。

ギルティギアイグゼクス 発行／STUDIO LINKS

AGELESS SHUFT!!

シリアス



名も知れぬギアを討ち、暴走するディズィーを優しく抱きしめる男、ソル。彼の想いを様々なキャラたちの視点から描いた1冊です。

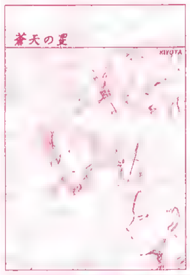


B5版 36P オフセット 表紙カラー
400円無記名小為替＋送料200円分切手＋宛名シール
〒355-0118 埼玉県比企郡吉見町下細谷536-1-107 野上実希

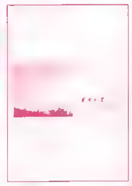
ソウルキャリバーⅡ 発行／DropOut

蒼天の星

シリアス 小説



ボリューム満点の小説集。ユンスンがまっすぐ坊主でカワイイです。ほかにキリク、アイヴィー、ソン・ミナ、パン屋姉妹などが登場。



A5版 32P コピー 表紙カラー
500円分の無記名小為替（送料込）
〒870-1124 大分県大分市大字旦野原860-100 フォーブル宮本202 林田佳子

式神の城Ⅱ 発行／イナンクル

HEAVEN IS A PLACE ON EARTH

シリアス 小説



原作の展開を遵守しつつ、会話中心の構成で描かれた小説。小夜の切ない心情の描写が見事。文字は大きめで読みやすいですぞ。



A5版 44P オフセット 表紙1色＋シール
500円分の無記名小為替（送料込）
〒819-0381 福岡県福岡市西区泉3-7-11 梶典子

イベント、通販、そしてもう一つの選択肢
同人風雲録・牡丹 新章
同人誌ショップの利用法（前編）



便利です！ 同人誌ショップ

牡丹「あたし久々に同人誌を作りましたよ！ その名も『金色のファラン！ マイコリアン伝説』36Pで500冊！」

ジョイ「……混ぜネタはメインターゲットのお客さんが分かりそうな範囲でやらないと失敗し……いや、それ以上に500冊ですと!? 以前500冊刷ったとき、完売するまでどれほど時間がかかったか、お忘れになったのですか？」

牡丹「挑戦ですよ！ 時間はかかっても500冊はけたなら今度も、いや今度は前よりも早い完売を目指して！ 全新系列天破侠乱、見よ、牡丹は紅く咲いている!!」

ジョイ「おお、言葉の意味はよく分かりませんが、とにかくすごい熱意！ するとイベント参加も積極的に、通販もガンガン力を入れてやっていくわけですか？」

牡丹「それだけじゃなく、秘策を用意しています。この本を同人誌ショップに置いてもらうんです！」

ジョイ「ほう。確かに同人誌ショップは、イベント参加や通販に次いで有効な頒布ルートの一つです。大筋ではその選択は間違っていませんね」

牡丹「そうでしょう？ あたしも買う側として同人誌ショップはよく利用するんです。まず何より、日にちや時間を限定されたイベントと違って、いつでも自由に買いに行けるのがいいですよね。同人誌がビニールで梱包されていて、中身を確かめられないのは弱点だけど、見本誌やサンプルページを用意してくれているお店も多いですし。通販をしてくれるお店もありますから、便利ですよね」

ジョイ「ふむ。以前お話した、買う側から見た同人誌ショップのデメリット的な面を覚えておいでですか？」

牡丹「まず、ほとんどのショップは大都市圏にしかない。大手サークルやメジャージャンルの本が多く、少部数の本は入荷されない。大体オフセット誌のみ。値段がイベント売りよりも若干高くなる場合が多い、くらいですね」



印刷部数が少ないとダメ？

ジョイ「売る側として、その対応策はあるのですね？」

牡丹「もちろん！ マイナージャンルや小規模サークルの本が少ないのは、少部数だとショップ売りに回せなかったり、ショップ側が扱ってくれなかったりするためでしょう？ だからこそのオフセットで500部！ あたしのレベルなら、悔しいけどイベント1～2回で500部を完売はしないから、ショップ売りにも十分回せるはずです」

ジョイ「ふむ、そこまで考えているのなら、ショップ売りにチャレンジするのも良い経験でしょう」

牡丹「じゃあ行ってきます！ これを背負って、と」

ジョイ「……そのバカでかい風呂敷包みは何ですか？」

牡丹「あたしの同人誌、とりあえず200冊分です。これをショップの仕入れ担当の人に突きつけて度肝を抜き、混乱しているすきにショップでの販売を了承させるので～す」

ジョイ「その、棍棒にしか見えない木製の棒は？」

牡丹「販売を了承しない場合、実力行使に出マ～ス！」

ジョイ「……最近、脳の血の巡りが良くなったと喜んでいたら、巡りが良過ぎて逆にアウチな方向に……（涙）」

牡丹「いざ征かむ秋葉原、萌えロ魂炎のごトクーッ!!」

ジョイ「執事二〇一芸・落選楽勝脚！」

牡丹「我が頭部に300のダメージ!!（昏倒）」

ジョイ「ふう、当座はこれで良し……来月には同人誌ショップの『委託販売』の手続きを、ちゃんと教えて差し上げねばなりませんね……（沈む夕陽を見つめつつ、続く）」

ポップンミュージックシリーズ 発行／Cyber Bee

erosion

シリアス



突然血を吐いて倒れ、魔力の減衰に苦しむユーリ。その姿を見たアッシュは……。シリアスなストーリーをマジメに描きあげています。



B5版 36P オフセット 表紙カラー
500円分無記名小為替＋240円分切手
〒224-0015 神奈川県横浜市都筑区牛久保西1-14-25 D-102 安芸直恵

■ゲーパロ館投稿規定

扱う内容はアーケードゲームオンリーです。基本的にコンシューマタイトルは受け付けません（ただし、アーケードで続編が出たりするものはOKです）。18禁もOK。攻略本はとくに歓迎します！ 次に記す事項を記入したものと、見本誌一冊（返却はしません）を送ってください。不備のものは選考対象外となります。

●本のタイトル ●判型 ●総ページ数 ●扱っているゲームタイトル（複数存在する場合はメインを書いてください） ●本のPR文（40字以内で） ●サークル名 ●通販申し込み先 ●通販での値段（本の代金&送料）と送金方法 ●本人の連絡先（名前・住所・年齢・電話番号・連絡可能な時間帯 お持ちの方はFAX番号やE-mailアドレスも）

できれば、このコーナーの意見、感想も書いて下さいね。

では、たくさんの投稿を待ってます！

■通信販売を申し込む方への諸注意

◎無記名小為替とは、郵便局から買ってきたままの、何も記入していない小為替です。 ◎宛名シールとは、市販のラベルシールなどに自分の住所・氏名を記入したものです。 ◎欲しい同人誌のタイトル、冊数、自分の住所氏名を書いた手紙を同封しましょう。相手の失礼のないように文面に気を付け、きちんとした便せんを使いましょう。 ◎サークル側の都合により、本の発送には1～2カ月かかる場合もあります。あらかじめご了承下さい。 ◎万が一の場合のため、自分の住所・氏名を記入した連絡用封筒と80円切手を同封することをお勧めします。

宛先 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル
（株）エンターブレイン アルカディア編集部「ゲーパロ館」係
メール投稿の方は→ dohjin@arcadiamagazine.comまで

締切 基本的に随時募集です。3月末に掲載を希望する人は2月20日（金）必着です。
コーナーの意見、感想、伝言板への投稿はE-mailでも受け付けています。

ぷよぷよフィーバー™

2月4日は「ぷよ」の日
2004年は「ぷよ」の年

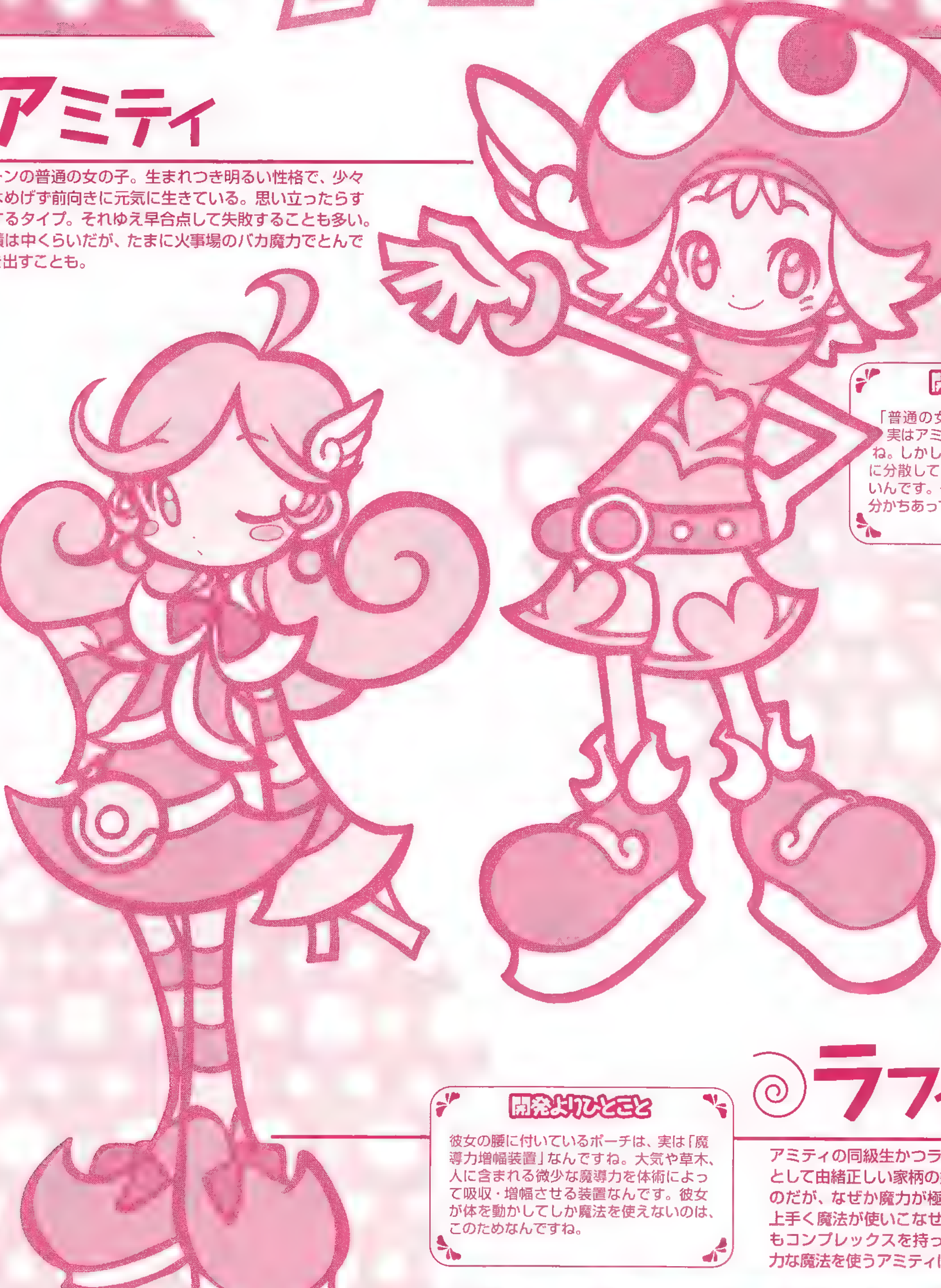
設定資料集

Puyo Puyo Fever Graphic ARTS

あややなプロモーションも話題の『ぷよぷよフィーバー』。新生『ぷよぷよ』登場のキャラクターたちを、一挙紹介だ！

アミティ

ローティーンの普通の女の子。生まれつき明るい性格で、少々の失敗にはめげず前向きに元気に生きている。思い立ったらすぐに行動するタイプ。それゆえ早合点して失敗することも多い。魔法の成績は中くらいだが、たまに火事場のバカ魔力でとんでもない力を出すことも。



開発よりひとこと

「普通の女の子」と書いてありますが、実はアミティの前世は「女神」なんですね。しかし、その力はパラレルワールドに分散しているので、本来の力は出せないんです。そのパラレルワールドで力を分かちあっていたのが、実は……。

ラフィーナ

アミティの同級生かつライバル。魔導師の家系として由緒正しい家柄の娘（三人姉妹の末妹）なのだが、なぜか魔力が極端に低く、勉強しても上手く魔法が使いこなせない。そのことに本人もコンプレックスを持っており、まれに偶然強力な魔法を使うアミティに当たることも多い。

開発よりひとこと

彼女の腰に付いているポーチは、実は「魔導力増幅装置」なんですね。大気や草木、人に含まれる微少な魔導力を体術によって吸収・増幅させる装置なんです。彼女が体を動かしてしか魔法を使えないのは、このためなんですね。

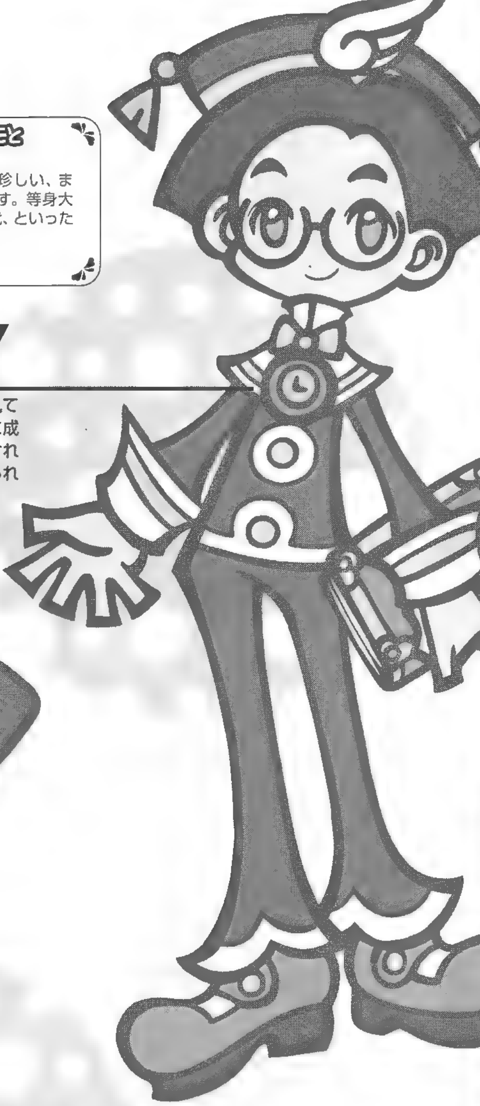


リデル

アミティの同級生で、亜人の少女。幼い頃、現在の両親（老夫婦）に拾われて、人間の社会で育った。髪にあるダンゴは、二本のツノを隠すためのもの。亜人であることで人間社会において迫害を受け、コンプレックスを持っているが、種族の差を気にしないアミティやタルタルの存在が、彼女の気持ちに徐々に変化をもたらしている。

開発よりひとこと

彼女は亜人ですが、同級生で同じ亜人の子はいないですね。それは、人間の学校で学ばせることに、亜人が価値を感じていないからです。彼女も、けっこうイジメられて育ってきたようです。



クルーク

アミティ、ラフィーナと同級生の男の子。見ておわかりのとおり、いわゆる優等生。非常に成績優秀で、魔法の成績も常に上位にランクされている。反面、精神的には未成熟で、耐えられなくなると、すぐ泣いたり怒ったりする。

開発よりひとこと

今回のキャラの中では珍しい、まったく普通の男の子です。等身大の10代、ガラスの10代、といった感じでしょうか。



タルタル

とても同世代の10代とは思えないほど巨大な男の子。いつもボーッとしていて、気が優しいかどうかはイマイチ不明だが、力持ち。花や小さな動物が好きで、それらを故意に傷つけるような行為に対しては普段目にすることのないような怒りを表すことがある。魔法はイマイチ。

開発よりひとこと

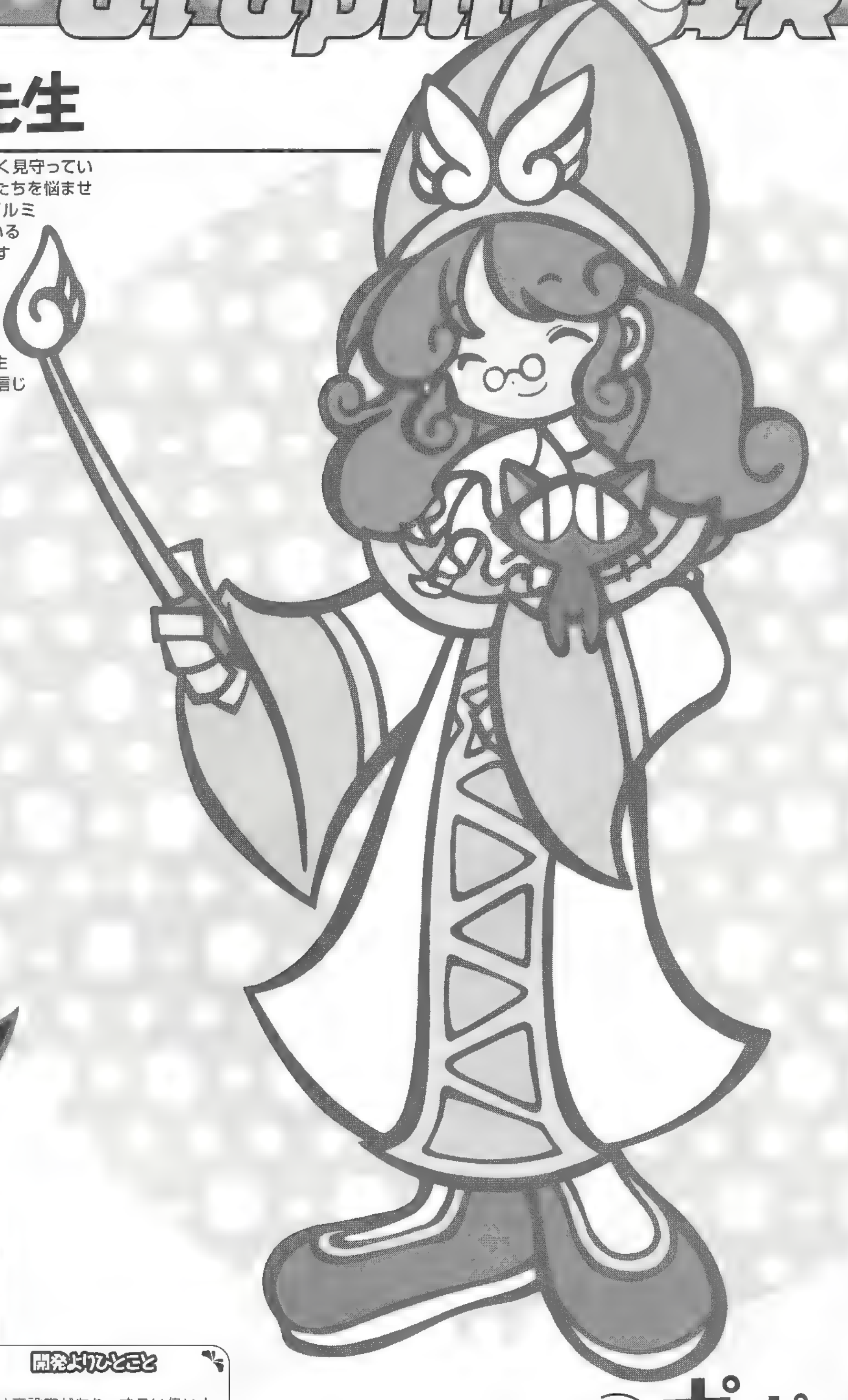
設定作成中、某週刊少年サ○デー連載マンガの「い○じゅう」が頭をよぎったのですが、よぎったままにしておきました。

アコール先生

子供たちの担任の先生。いつも生徒たちを温かく見守っている。しかし、その言動は時にシュールで、生徒たちを悩ませることもしばしば。いつも黒猫らしきヌイグルミ（ポポイ）を肩にのせていて、時々話しかけているのだが、そのヌイグルミはちゃんとそれに対応する。生徒とも話ができる。以前ある生徒が、そのヌイグルミを先生から奪って確認したところ、やはりただのヌイグルミだったらしく、それ以来、先生が腹話術でヌイグルミに話をさせている、というのがもっぱらの定説である。しかし主人公だけは、素直にヌイグルミを生きていると信じているらしい……。

開発よりひとこと

実際のところは、アコール先生はポポイの部下なのかもしれない。あるいは同等の存在かもしれないし、あるいは逆にポポイに操られている存在なのかもしれない。いずれにせよ、本来ポポイを従える立場の存在ではない。





開発よりひとこと

実は裏設定があり、すごい偉い人（？）という設定があります。ただ、その詳細に関しては、また後日……。

ポポイ

アコール先生といつもいっしょにいる、ネコ（？）らしきヌイグルミ。体はただのヌイグルミなのだが、何らかの人格が宿っており「生きている」という表現がふさわしい。担任の先生が腹話術をしているわけではないのだが、説明するのがメンドウなのか、特に何も弁明されていないようである。非常に洗練された頭脳を持っており、生徒の質問などには的確なアドバイスを返す。担任の先生も公然と彼（？）にアドバイスを求めることがあるが、生徒たちにとっては先生の一人芝居にしか見えていない。

過去の『ぷよぷよ』シリーズ通してのヒロインである魔導師見習い少女＆マスコット。時空の壁を超え、アミティのいる世界へとやってきた。時空を超えた理由は、禁断の呪文「オワニモ」の封印をアルルが解いてしまったからとも、思念のみがさまよって実体化したからともいわれている。真相は不明。



アルル＆カーバンクル

ステージ解説





魔導学校（外観/教室） [illegible]



ナーエの森 [illegible]



アリクビ塔 [illegible]



水晶の洞窟 [illegible]



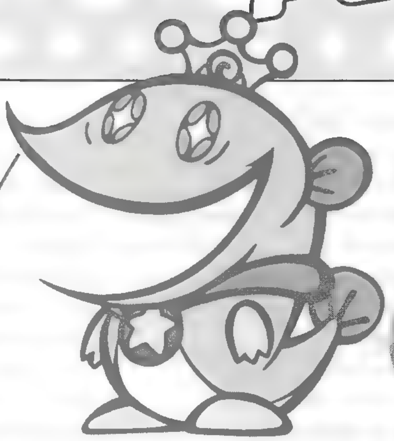
オソロ墓地 [illegible]



シグザ砦 [illegible]



タトゥーンタ塔（内部） [illegible]



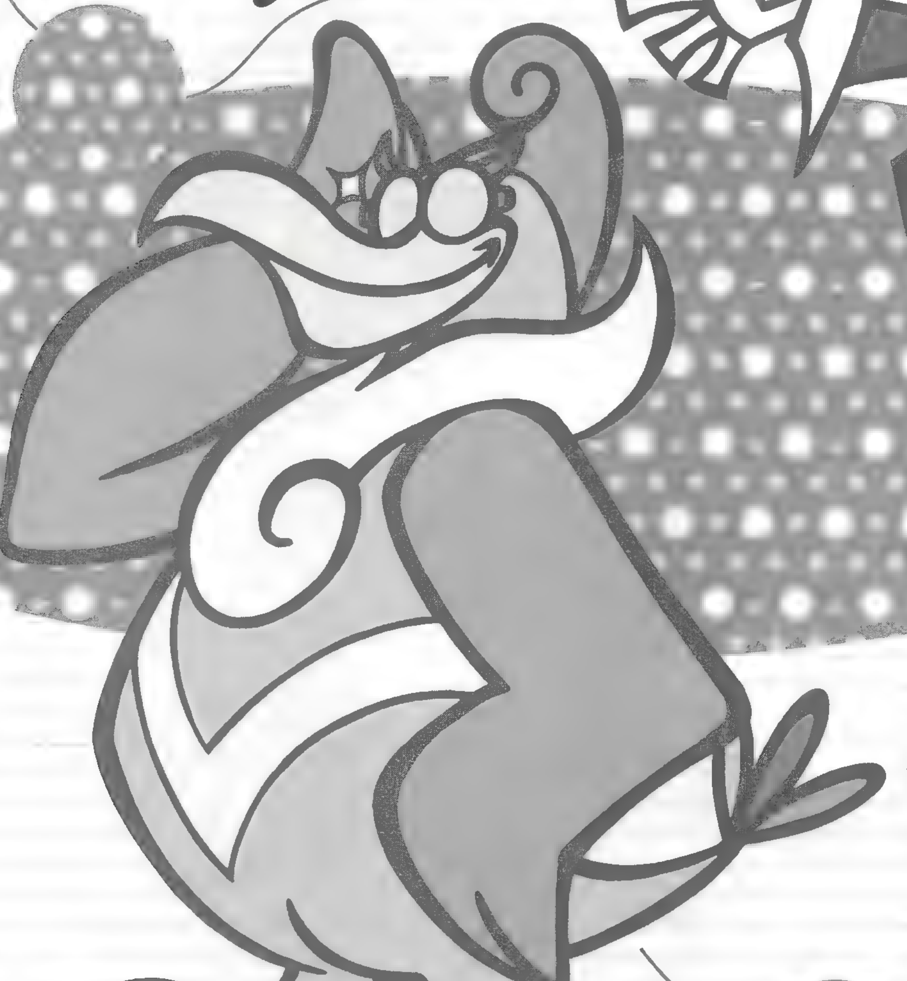


おしゃれこうべ

おしゃれにうるさいオカマのスケルトンモンスター。

さかな王子

お供をつれて諸国漫遊の旅をしていたが、途中ではぐれてしまった王子。素直に故郷に帰らず気ままな旅を続けている（帰れないという話も）。ハイソな育ちでワガママだが、価値観がズレているので不思議なワガママを言うこともしばしば。



ほほうどり（種族名）

癖は「ほほぉう?」。特撮ヒーローのように格好をつけるが、いつもキマラない。目が悪いのでメガネをかけている。本来は高空からの一撃離脱が得意なのだがメガネを落として地面に激突するなど、なかなか決まらない。「ほほうどり」は種族名。

ユウちゃん

オヤジギャグ大好き。自分が死んじゃってるっていうのに、非常に明るい。今回は登場しないが、双子の弟レイくんがいる。兄弟漫才が行なわれることもしばしば。



子連れフランケン

パッと見は「子連れ狼」なのだが、こちらは親がまともにしゃべれない。子供のほうがイジワル。



ドングリガエル（種族名）

いつもゆらゆらしているカエルの一種。なぜか「ひっくりカエル」状態にはけしてならないらしい。





オニオン（種族名）

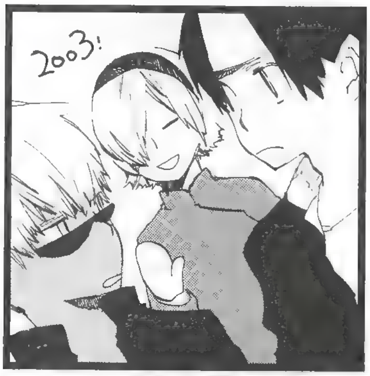
なぜか歩くたまねぎ。しゃべれないが、感情はあるらしい。上位種に「パールオニオン」などが存在する。

ゲーマー用語の基礎知識

街頭電脳遊戯語録

がいとうでんのうゆうぎごろく

今月のテーマ 『KOF 2003』



ついにシリーズ10作目を迎えた『ザ・キング・オブ・ファイターズ2003』。慣れと新鮮さが同居するこのゲーム。キャラやシステムの変遷が、そのまま用語にも表れているので注目です。

担当：MVP・伊勢猫
イラスト：ミギー

毎年恒例のお祭りゲーム、「ザ・キング・オブ・ファイターズ2003」が今回のお題です。慣れ親しんだ用語はもちろん、新作ならではの用語もばっちりおさえていきますよ。

▼あ行▲

移動投げ【いどうなげ】running throw
□現象

前方に移動しつつ、相手に接近したら投げ動作へ移行する技のことを指す。移動投げは大きく二つに分かれ、移動中に相手が間合い内に入ると即座に投げへ移行するタイプと、一定距離を移動後に投げを繰り出すものがある。前者は2D格闘ゲーム、後者は3D格闘ゲームに多い性質。2D格闘ゲームの場合、～系の超必殺技は、画面が暗転する演出のため相手に回避されやすい。

▼か行▲

ガードクラッシュ【がーどくらっしゅ】guard flipp
□システム□現象

攻撃を相手にガードさせ続けることで、ガードを強制的に崩して一時的に無防備状態へ追い込むシステム。『KOF96』(SNK／1996年)で初めて採用され、以降の2D格闘ゲームでも多く見かけるようになり、戦術に多大な影響を与えていることがうかがえる。

カウンターヒット【かうんたーひっと】counter hit
□システム□現象

相手の攻撃に自分の攻撃を合わせる行為。相手の技の攻撃判定が発生する前、あるいは攻撃判定の持続中に自分の攻撃を当てると～が発生する。～の効果は、ダメージの上昇、やられ状態の変化など、各ゲームで差はあるものの、通常ヒット時より上位の効果が期待できる。『KOF2003』においては、相手の攻撃の種類によって～発生の有無が左右され、ダメージの上昇が見込める。また、～発生時に相手が空中に吹っ飛んだ場合、空中で追撃が可能になったり、追撃可能な瞬間が延長される。



緊急回避【きんきゅうかいひ】urgent evasion
□システム

AボタンとBボタンを同時に押すと出せる回避手段で、攻撃を回避しつつ前方や後方へ回り込む(頬回り込み)。一般的にはその見た目から「前転」「後転」と略されることが多い。投げ技に弱く、動作終了間際にもスキがある。一定時間は打撃に対して無敵状態なことを利用して、ジャンプ攻撃に対して後転をして間合い離したり、相手の攻撃を読んで使って反撃を狙うことができる。なお、昨年まで可能であった、ダッシュ中に緊急回避を入力することで移動距離を伸ばすテクニックが、今年は不可能になっている。

交代攻撃【こうたいこうげき】change attack
□システム

CボタンとB or Dボタンを同時押しすることで、控えているキャラクターと交代しながら攻撃する行為。CAPCOMのチーム制対戦格闘ゲームで多く使われているシステムであるが、CAPCOMのゲームシステムに関しては、出てきたキャラクターのみが攻撃し、ガードされるとスキが大きいものが多いのに対し、『KOF2003』では、画面上のキャラクターが攻撃しつつ控えのキャラクターと交代し、控えのキャラクターも登場時に攻撃を繰り出してくる2段構えとなっている。また、相手に当たった場合は大幅に有利な状態になり、二人目の攻撃がヒットした場合は、連続技を入れることが可能。

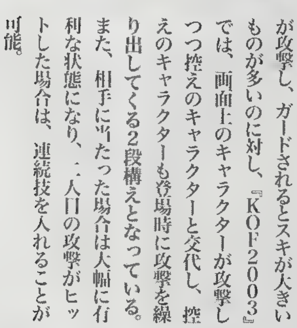
コマンド投げ【こまんどなげ】command throw
□プレイヤー□システム

①2D格闘ゲームにおいて、複数のレバー方向を経由してコマンドを完成させる必殺技で、投げ属性に当たるものを指す。②3D格闘ゲームにおいてボタンのみで出せる、通常投げ以外の投げ技を指す。どちらも～の形態はさまざまで「1フレームで成立」「成立が遅い」「移動から投げる」「空中投げ」などがある。『KOF』シリーズでは地上技がヒットしてのけぞっている相手に～を決めることができる特徴があるが、さらに、『98』から『2002』ではは不可能だった「ジャンプ攻撃ヒット時ののけぞり状態」でも～を決められるようになり、～を使うことの価値が非常に高くなった。

▼さ行▲

ジャンプ【ジャンプ】jump
□システム

レバーを上方向へ入力することで可能な、キャラクターが空中へ跳ぶ動作を指す。近年の『KOF』シリーズでは、通常の～に加えて小、中、大の三種類の～が採用されており、その多彩さから～に関係する攻防の比重がほかの2D格闘ゲームより高い。また、昨年までは垂直ジャンプに限って小ジャンプと通常ジャンプの二種類であったが、今年は垂直ジャンプも小、中、通常、大の四種類になり、～攻撃のバリエーションが増えている。



用語の種類 開発……開発サイドが元となる用語／プレイヤー……一般的なプレイヤー用語／テクニック……ゲームにおけるテクニック全般／システム……ゲームシステム、ルール全般／現象……ゲーム中に起こる現象／ハード……ハードウェア全般（主に筐体、基板など）／ソフト……ソフトウェア全般（主にプログラムなど）

0フレーム攻撃発生【0ふれーむこうげきはっせい】0 frame occurrence of attack

□プレイヤー□現象

打撃技の入力と同時に攻撃判定が発生することを表し、基本的にはありえない現象。(普通は、どんなに速くても打撃技の入力後の次のフレームに攻撃が発生するため、最速でも1フレームかかる)。ここでいう～とは、超必殺技の画面暗転後の攻撃発生を表し、ガード入力をしてない相手が、暗転演出を見てからガード入力をしても、ガードできない状況を表す。『餓狼MARK OF THE WOLVES』(SNK／1999年)に～の技が多かった。

▼た行▲

打撃投げ【だげきなげ】strike throw

□システム□現象

投げ技と同じ条件で出せる、ガード不能の技を指す。空中の相手に当たったり、相手の打撃との相打ちが発生するため、投げ技の感覚で使える打撃技といえる。また、投げ技は失敗時に空振りモーションが出てしまうが、～は投げが成立しない状況で入力しても空振りモーションが出ない特徴がある。

打撃防御【だげきぼうぎょ】guard point

□現象

技のモーション中に相手の攻撃を受けてもそれを無効化できるポイントのこと(同)ガードポイント)。多くは技の攻撃判定が出現する前後に設定されており、相手の攻撃を受け流しつつ攻撃できる。～のポイントは一瞬しかない場合が多く、狙って相手の攻撃を受け流すのはやや難しい。また、腹や頭部といった、相手の攻撃を受け止められる部位の指定があるものも少なくない。

チーム【ちーむ】team

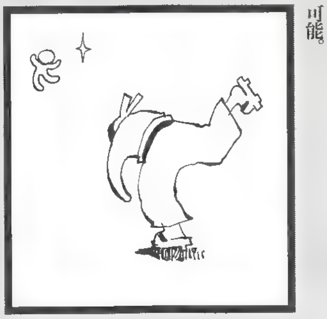
□システム

同じ仕事、もしくは競技を行う一団(所属する人々)を指す。『KOF』シリーズの対戦形式は3 on 3が基本で、三体のキャラクターで～を構成する。昨年までは1キャラクターが倒されると次のキャラクターが出てきて仕切り直しとなるラウンド制が採用されていたが、今年はラウンド制が廃止されて、試合中に任意にキャラクターを交代させることが可能になった。なお、現在の仕様である「チームエディット」(3キャラクターを任意で選択する)は『KOF95』(SNK／1995年)から導入された。

通常投げ【つうじょうなげ】regular throw

□システム

レバーによるコマンド入力をともなわない投げを指す(対)コマンド投げ)。レバー1方向＋1ボタン、もしくは二つのボタンの同時押しで出すことが多く、前者は2D格闘ゲームに多い。なお、相手の投げ技を抜けることを「投げ抜け」といい、相手の投げの成立後、一定時間内に対応コマンドを入力すると成功する。3D格闘ゲームの場合はほとんどの投げを投げ抜けできるが、2D格闘ゲームは通常投げのみ投げ抜け可能なことが多い。『KOF2003』ではCボタンとDボタンを同時押しすると、相手のC、D投げのどちらも投げ抜け可能。



特殊技【とくしゅわざ】special skill

□システム

レバー1方向＋ボタンによって出せる打撃技のことを指す。レバード方向で出せるしゃがみ攻撃はこれに該当しないが、特定の1方向という条件を満たした◆＋Bなどは～に分類される。～は中段、下段、といった特殊な攻撃属性を持つものが多く、通常技をキャンセルして出せる場合がほとんど。そして通常技からキャンセルで出した場合、上記の特殊な属性を失うかわりに必殺技でキャンセル可能になることが多い。通常技からつないでヒット状況を確認するのに使いやすい攻撃である。

▼ら行▲

リーダー【りーだー】leader

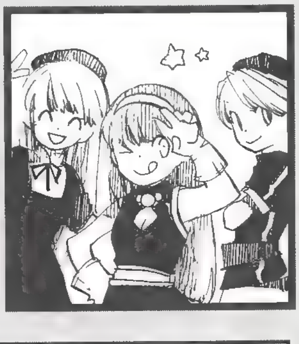
□システム

指導者を指す。『KOF2003』では三人のキャラクターの中のうちの一人を～に指定し、～になったキャラクターはパワーゲージ二つ分を消費して、リーダー超必殺技を出すことが可能。リーダー超必殺技は単に超必殺技の上位版であったり、まったく新しい技であったりと、キャラクターによる違いが大きい。

リバーサル【りばーさる】reversal

□現象□テクニック

逆転、反転を指す。格闘ゲーム内では、行動可能になった直後に必殺技を出すことを指し、相手の攻めを切り返すために重要なテクニック。～は行動可能になる直前に必殺技のレバー入力を完成させ、行動可能になった瞬間にボタンを押して成立させるのが普通。タイミングが早かったり、遅かったりすると、～に失敗して相手の攻撃を受けることになる。また、ダウン状態から起きあがった直後に～を出すことをとくに起きあがり～と呼ぶ。ちなみに、～に使う必殺技は無敵時間のあるものを選択するのが一般的だが、最近は動作開始直後から空中判定になる必殺技をリバーサルで使用するケースも増えてきた。



ゲー語のツボ



「3on3チームバトル」という、それまでの対戦格闘ゲームでは考えられなかったスタイルを確立させた『ザ・キング・オブ・ファイターズ'94』(1994／SNK)。その後シリーズ化され、今作で発売から10作目を数える『KOF』シリーズ。その魅力とも言える一つは、タイトルの枠を越えた「SNKゲームキャラクターたちの競演」であろう。重複するキャラクターもいるが、過去9タイトルに登場したプレイヤーキャラクター総数は、何と287人。最新作の『KOF2003』(2003年／SNKプレイモア)をこれに加えれば、実に300人を超える勢い(下表参照)。厳密には使用キャラ数ではないが、『KOF2000』(2000年／SNK)では、アナザーストライカーを入れると2D対戦格闘ゲームで最もキャラ数が多くなる。

毎年タイトルが発表されるたびに、プレイヤー間で話題が盛り上がる本作。今後とも、まだ見ぬ登場キャラクターたちとの出会いに期待していきたい。

タイトル	数	備考
KOF '94	24	ボス1
KOF '95	24	ボス2
KOF '96	27	ボス2
KOF '97	29 (+裏6)	ボス1
KOF '98	38	裏11
KOF '99	32	ボス1
KOF 2000	34	ボス2
KOF 2001	40	ボス2
KOF 2002	39 (+裏3)	ボス1
KOF 2003	32	???

次号予告＆質問・お便り募集

次号以降掲載予定のキーワードは「ネットワーク」など。用語の質問やリクエストは、随時募集中(採用者に図書カードをプレゼント)。アンケートのスミでもよいので、ドシトシと送ってくださいネ～！

あて先は、

〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部「街頭電脳遊戯語録」係まで。
メールはscript@arcadiamagazine.comまで

用語の種類　記号表記の種類と意味：同……同義語を表します。／類……類義語を表します。／対……対義語を表します。／例>……使用例題を表します。
また、解説している用語か複数の意味や解釈を持っている場合、文頭に「①～、②～」といった丸数字を用いることで区分。それぞれ内容を分けて解説していくものとしています

ニューディスクレビュー

NEW DISC REVIEW

アーケードゲーム＆ VGM 関連の最新リリース情報をお届け！



Original Game ©SEGA ©SEGA-AM2/SEGA, 2003

OutRun2 SOUND TRACKS

AM2-MIX ／ AMMX-2003　Now On Sale　￥3,885 (tax in)

01.SPLASH WAVE　02.MAGICAL SOUND SHOWER
03.PASSING BREEZE　04.RISKY RIDE　05.SHINY WORLD
06.NIGHT FLIGHT　07.LIFE WAS A BORE　08.ENDING-A
09.ENDING-B　10.ENDING-C　11.ENDING-D
12.ENDING-E　13.LAST WAVE　14.OPENING　15.SPLASH WAVE (1986)　16.MAGICAL SOUND SHOWER (1986)
17.PASSING BREEZE (1986)　18.LAST WAVE (1986)

1986 年に発売された第一作の楽曲は、VGM 史の金字塔となっているアウトランシリーズ。FM 音源で奏でられる音楽は、ちょっとした衝撃と共にプレイヤーたちの脳裏に刻まれた。後に S.S.T. バンドが数曲を取り上げているのも、元から備わっていた楽曲群の音楽的クオリティーが高いことの表れである。

20 年以上の時を隔てて産み落とされた今作は、偉大なる先代の系譜にしっかりと位置している。ロック、フュージョン、ラテンといった様々なテイストを盛り込み、ゲームの爽快感をいっそう際立たせる。一作目の代表曲 4 曲をオリジナル版で収録。

朽ち果てぬ疾走の VGM ——『アウトラン』

今回発売となる『OutRun2 SOUND TRACKS』には、'86 年に発売された『アウトラン』シリーズ第一作のオリジナル VGM が収録されている。改めて聞き直してみると、音色に時間の経過を感じても、古色蒼然とした音楽には聞こえないはずだ。初代『アウトラン』には当時の VGM の常識を覆す要素、それに今の VGM に影響する革新的な要素が多く残されている。それらが「風化しない何か」を感じさせるのだろう。

まず技術面。当時は先鋭的であった FM 音源に加えて、さらに先を行く PCM 音源が音楽のベース部分に使用された。これはスペックこそ違うものの、現代のアーケードゲームでも主流となっている形式の音源である。その音楽を作る技術的な根元は、現代のものと遜色がない……初めてこの VGM を聞いたという現代のゲーマーに「古さ」を感じさせない一因に、技術面の新しさが挙げられよう。その「斬新な記憶」は 20 年近くが過ぎた今でも消えうせるものではない。

また、『アウトラン』の VGM はただゲームの後ろで奏でられる類のものでは終わらなかった。短いループが繰り返されるVGMが多かった当時としては特異な、4 分にも及ぶ楽曲の長さ、ゲーム開始時に 3 曲の中から好きな VGM を選べるというシステムがプレイヤーたちに新鮮な印象を与えた。あるいは可動筐体であったり、「速さを競う」のみならず当時のレーシングゲームとしては斬新な「ドライブを楽しむ」要素が盛り込まれたりと、オリジナリティーの枚挙にいとまが無い。

折しも当時は VGM が効果音と一線を画し、ゲームの引き立て役に留まらない要素として認められる時代が到来しつつあった。'87 年に発売された「SEGA GAME MUSIC VOL.1 」には『アウトラン』の楽曲が収録され、アルバムチャートの上位に食い込んだ。さらにこのころから VGM バンドブームが巻き起こる。この歴史的な時節に『アウトラン』の登場が符号することは、決して偶然ではあるまい。

技術的にも、歴史的にも「語り継がれるに足る要素」に満ちた初代『アウトラン』の VGM。『ターボアウトラン』や『アウトランナーズ』といった続編にも初代の音楽は収録され続け、最新作『アウトラン 2』でも、初代の音楽がいまだ輝き続けている。また携帯サイト「ゲーム音セガ」で、初代の全 VGM4 曲と効果音1種が着信メロディーとしてダウンロードできる（docomo、ezweb、vodafone の三社に対応）。その曲は "OutRun2 SOUND TRACKS 』にも収録される、あの 4 曲。朽ちることのない魅力と VGM における唯一無二の存在感を誇示している。

そして、ここにまた新たな『アウトラン』音楽の遺伝子が産み落とされようとしている。僕たちが『アウトラン』を卒業できるのは、まだまだ先になりそうだ。

〈ゲーム音セガへのアクセス方法〉
Vodafone：ボーダフォンウェブ→メニューリスト→ケータイゲーム→メーカー別リンク→セガ・パレード→ゲーム音セガ
EZweb：EZ メニュー → トップメニュー → EZ インターネット→ メロディ・カラオケ →着信メロディ → ゲーム音セガ
i -mode：メニューリスト→ゲーム→ゲーム 2 →ゲーム総合→セガ・モード→ゲーム音セガ



『アウトラン』サントラ CD はすでに廃盤だが、今回発売される『2』のサントラでオリジナル版の魅力を再確認できる。

音楽コラム

どんたんどどたん

さらに深みに……派生音の不思議

第九回
Text by SEIYAMA

SEIYAMAプロフィール：『GGX』や『GGXX』でアレンジや作曲を担当。ギルティサウンドを生演奏するために結成された夢のハードロックバンド「A.S.H.」のキーボーディストも務める。

このコーナーでは、SEIYAMA氏への音楽的な質問を受け付けております。eメール（dontan@arcadiamagazine.com）かおハガキで、「どんたんどどたん」係までお寄せください。お待ちしております。

遅ればせながら……読者の皆さん、明けましておめでとうございます（注：この原稿は1月初旬に書かれています。いまだに月刊誌の進行になじめないSEIYAMAです）。この号が発売されるころにはA.S.H.のLAST LIVEも無事終わ……っているといいんですが、いまだリハすらしていないありさま。その結末は、参加してくださった方はご自身のその目で、参加できなかった方は本誌に掲載されるであろう「リポート」でご確認ください。さて、ひとしきりあいさつも終わりましたので、いってみましょうか。

前回このページで説明した「音名」、何かの役に立ちましたか？　前号を持っている人は今一度読んでみてください。「（何か）足りない」と思ったアナタ、そう、そこのアナタ！　アナタは正しい。前回説明されているのは「幹音（＝かんおん）」と呼ばれる音だけなのですよ。ちょっとでも音楽をかじっている人ならお分かりでしょう？　これらの音の大半に半音上や半音下の音があるということを。音符の左隣に「♯（シャープ）」や「♭（フラット）」が表記されているものがそれです。

♯は半音上げる、♭は半音下げるという働きがあり、このようにして音高が変化させられている音を「派生音（＝はせいおん）」といいます。英語読みの場合は単に音名の後に「シャープ」「フラット」を付けて読めばいいのですが、厄介なのはドイツ語読みの場合。譜例に挙げておきましたので参照してください。

ここで疑問が一つ。楽器の演奏ができる人であれば特に感じるであろうことでしょう。
“呼び名が違うのに同じ音があるのはなぜ？”

例えば「ドのシャープ」の音を例にとると、「レのフラット」と同じであるということが分かりますよね？　同じように派生音の実音には、それぞれ二通りの呼び名があるわけです。これらは「異名同音」と呼ばれ、理論＝理屈が生み出した矛盾なんですよ（前回の話でチラッと出てきた「音律」、現在主流となっている「平均律」以外の音律では、オクターブ内の各幹音の間隔が平均律と同一ではないので、これら派生音の音高は同一にはならないのです）。

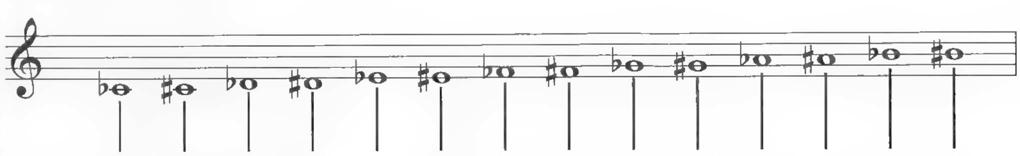
あくまでも平均律というのは、音楽の発展の過程のなかで「移調」の必要性が重視されていくとともに生み出された、ある意味「機能重視」の音律なのです。ではそれ以前の音律はどうだったのかというと、「感覚重視」とでもいえばいいのか、各音が響きあったときの心地良さを元に作られた音律だったのです。……何かちょっとゲームの世界の話に似ていますね。時代と共にレバーやボタンが増え、理屈が先行していっているような気がします。それはそれでいいのかもしれませんが、1レバー・1ボタンのころが懐かしくもあり……閑話休題。

同じ「ドミソ」の和音でも、平均律とそれ以外の音律それぞれでは響きが異なります。ちなみに平均律では「ちょっと濁った感じ」に聞こえます。皆さんにも機会があったら、ぜひ聴き比べてみてください。「何か違うな」ぐらいは感じとれるはずですから。

それではシメに豆知識（？）を一つ。以前、読者の白水龍聞さんからご質問を頂いたことがあるものなのですが、ミュージシャンの間では、数字をドイツ音名に置き換えた俗語がよく使われます。ギャラの話などをするときに「ツェー万ゲー千」などと言ったりします。この場合は「1万5千（円）」という意味になります。人前でギャラ交渉などをすることが多かった昔のジャズ奏者の間で生まれたコトバらしいです。

といったトコロで、また次回！

異名同音（enharmonic）対応表



英音名　C flat C sharp――（以降同様）――

独音名	Ces	Cis	Des	Dis	Es	Eis	Fes	Fis	Ges	Gis	As	Ais	B	His
	ツェス	ツィス	デス	ディス	エス	エイス	フェス	フィス	ゲス	ギス	アス	アイス	ベー	ヒス

以下に挙げる音が異名同音
（エンハーモニック）

C sharp ⇔ D flat
D sharp ⇔ E flat
E sharp ⇔ **F**
F sharp ⇔ G flat
G sharp ⇔ A flat
A sharp ⇔ B flat
B sharp ⇔ **C**

（すべて英音名にて表記
・**太字**は幹音）

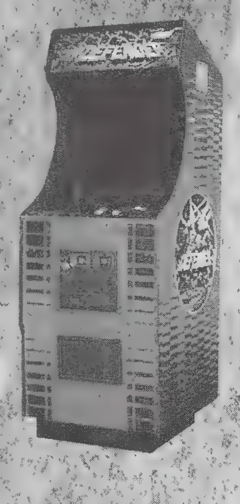
アーケードゲームライブラリー

Text：小山祥之　koyama@VGL.jp
（協力：VGLプロジェクト/あまちゅあらいん）

第14回　ゲームは宇宙へ加速する

DEFENDER

方向転換を駆使して、宇宙空間を縦横無尽に飛び回りながら敵を撃つ横スクロールシューティングゲーム。



フリッパーからビデオゲームへ

1970年ごろまでのアーケードゲームにおける主役は機械式ゲーム、特にフリッパー（日本ではピンボールと呼ばれることが多かった）が中心だった。72年にアタリの『ポン』が発売されたのを皮切りに数多くの作品が登場し、その主役の座をビデオゲームに譲ることになっていった。

それが80年ごろになると、ピンボールメーカーも、ビデオゲームの勢いに対抗するよりも、乗ってしまった方がいいと考えたのか、ピンボールの主要メーカーが本格参入を始めていた。特にアメリカでピンボール市場を二分していたバーリーとゴットリーブは伝統あるピンボールメーカーだったが、ビデオゲームで躍進していたアタリを追うべく、この分野への比重を増しつつあった。

ゴットリーブは80年に日本製ビデオゲームの許諾販売を中心に活動、バーリーは傘下のミッドウェイと並行し自社ブランドを市場投入、82年にはブランドもバーリー・ミッドウェイに変更した。

そんな中、ピンボールメーカーとしては3番手だったウイリアムズから80年に史上初の横スクロールシューティングゲームが発売された。そしてこの『ディフェンダー』は、後世に大きな影響を与えることになった。



レバーでの上下移動に加えて、「方向転換」や「加速」のほかに「攻撃」、「緊急脱出」、「スマート爆弾」と計五つのボタンを駆使する。敵の動きやレーザーの残像が美しく、今見ても芸術性を感じさせてくれる。

横スクロールと流れるレーザー

当時使用されていたゲーム基板の性能は、現在のそれと比べると非常に劣っていた。そのため高速で動くキャラクターや、背景の変化などを表現することが難しかったのだが、この『ディフェンダー』は違った。線で描かれた背景と小さなキャラクターではあったが、高速でダイナミックな動きが表現されていたのだ。

このゲームの目的は自機を狙ったり、人間をさらおうとする敵をレーザー光線で撃墜することだ。

背景には山地があり、ところどころに人間が歩いている。プレイヤーが操作する宇宙船は、レバーで上下に、方向転換ボタンで左右どちらかを向いて、加速ボタンを押すと横方向に移動するのだ。

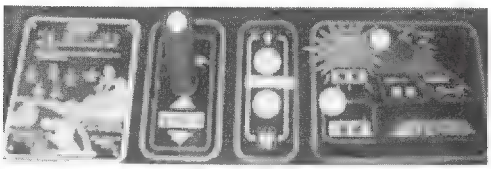
当時のプレイヤーは横スクロールでループする画面の広さ、自機の慣性を持った動きや画面の流れに酔い、夢中になって遊んでいた。線で表現された長いレーザーや、光が花火のように飛び散る美しい爆発エフェクトも芸術の域であった。この、プレイヤーを「酔わせる」シューティングゲームは、たちまちアメリカで大ブームになり、約6万台が生産されたといわれている。

81年には米国のAMOAショー（AOUショーやJAMMAショーの米国版みたいなもの）で、かの『パックマン』よりも高く評価されたといえば、分かりやすいだろう。

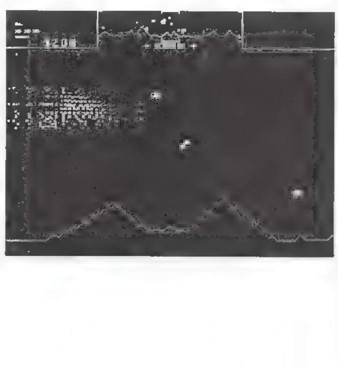
今でこそ当たり前のような視覚効果や演出だが、高速スクロール、レーザー光線、人間をさらっていく敵、画面上の敵を一瞬にして全滅させる攻撃（スマート爆弾）など、さまざまな要素が詰め込まれていたのも、このゲームが先駆けであるといっていい。

ウイリアムズは、ピンボールメーカーが畑違いのビデオゲーム業界で成功するには、生半可なゲームでは太刀打ちできないと分かっていたのだろう。何がなんでも成功するという意気込みがあったからこそ、このスピード感や流れるようなキャラクターの動きを表現できたのかもしれない。

余談だが、約20年後にウイリアムズ系列のWMSインダストリーズが、アタリとバーリー・ミッドウェイを傘下に収めるとは、当時だれが想像したことだろう。



写真は『ディフェンダー』国内版アップライト（タイトー製）のコンパネ。操作は同じ5ボタンだが、米国版とはボタン配置が異なっている。操縦レバーは上下にのみ移動、レバー上のボタンで左右に方向転換する。スタート（一人用／二人用）ボタンを挟んで、右側に四つのボタンが配置されている。



『ディフェンダー』の続編である『スターゲート』。ゲート（ワープホール）が存在し、キャラクターも多様化した。さらに演出もグレードアップしている。



『ディフェンダー』を元にして同社が発売したピンボールもあった。



テーブル版『T-ディフェンダー』のインストラクションカード。画面は英語だがインストの説明文は日本語。

日本版と嗜好の違い

1981年初頭には、この『ディフェンダー』が日本にも登場した。ウイリアムズからタイトーなどが許諾を受け、日本版を発売したのだ。

ただし、日本版といっても日本語のインストラクションカードが付いただけで、画面表示は英語のまま、ゲーム内容にも変更は無かった。

しかし、米国版は1本のレバーと五つのボタンを使用するのだが、日本版ではボタンが埋め込まれている棒状のレバー（レバーで上下移動、ボタンで方向転換）になっており、パネル面に4ボタンが配置されている。これは複雑だった操作方法を、少しでも分かりやすくしようと考えた結果だろう。これが米国版との最も大きな違いだ。

また、アップライト筐体とテーブル筐体とでは、筐体サイズが違うため、基板の仕様も異なっていた。そのため、テーブル筐体が多く出回っていた日本では、テーブル筐体用の基板が主流となった。

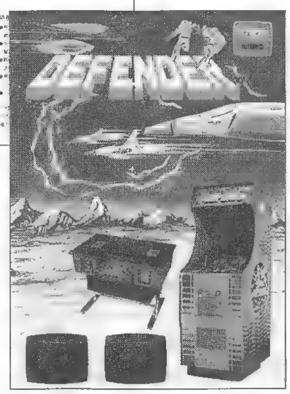
アメリカのビデオゲームには、方向転換と加速ボタンが別系統になっているものがいくつかあり、このころでは『アステロイド』（79年／アタリ）などがそれに当たる。また、2本のレバーの動きを組み合わせて移動する戦車ゲーム『バトルゾーン』（80年／アタリ）など、アメリカ製のゲームは操作方法にリアリティを求めるものが多かった。

日本のビデオゲームは、レバーを倒した方向に移動する直接的な入力方式が主流だったため、これらの操作方法に戸惑う人も多かった。

こういったさまざまな操作方法が交錯しながら、ビデオゲームは成熟してきたのだ。

『ディフェンダー』は日本でも比較的長い間稼働し、プレイヤーが熱心にやり込む姿を見掛けることはあったが、ブームを起こすまでには至らなかったようだ。その後、続編なども輸入されたが、数はあまり多くはなく、日米間における人気ゲームの温度差を感じることとなった。





『ディフェンダー』のフライヤーには、テーブル筐体とアップライト筐体の写真が掲載されており、裏面には遊び方の説明が記載されている。

募集

『アーケードゲームライブラリー』ではリクエスト、なつかしのゲームの情報、記憶の断片に残ったオールドゲームの質問などをお待ちしております。

ビデオゲームの歩みを記録する当コーナーですが、古すぎて分からない方も多いでしょう。みなさまの「あのゲームは何だったのか？」、「どんな時代を歩んできたのか」といった疑問をゲーム研究のプロ集団であるAGLスタッフが調査しご紹介します。

あて先はこちら

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
アルカディア編集部
AGLコーナー

■参考資料
「ゲームマシン」1980年-1982年（アミューズメント通信社）
「オールドゲームの世界」シリーズ（流線堂）
「究極ビデオゲームリスト2003」（AMPグループ／アマチュアライン）

[お知らせ]AGLコーナーや「究極ビデオゲームリスト」などのアーケード・データベース制作の実績を持つ研究機関AMPグループのホームページ「アーケードゲーム探偵団」開設中です。
http://amp.tri6.net E-Mail amp@tri6.net

まじかる猛者通信 第13発

ウロボロスとうろ覚えはチョコの香り

発行　2004年3月1日

ねむまり具合が最高潮に達するのが第3週。半壊した自我は、ときとしてソ～ナ～な事態を引き起こすわけで、四六時中そんな感じのダップセには馬の耳に念仏といったところです。

担当：ジ☆ダップセ
（C・LAN&田渕健康/Trick Star）
イラスト：天野シロ

登場人物紹介

C・LAN（通称まさ）



ホーリーアントラーを使わせたら天下一を自負するも、すっぴん最強説を頑なに支持する矛盾男爵。職業は雄弁家。

田渕健康（通称ケソ）



「再校最高！」とSGをかますほど切羽詰っているシャンクフーダー。ボイスペルの特性を熟知しているが、未だ未使用。

編集でそ（通称しもでん）



アルカ屠殺隊をまとめあげるロリティカ兵団の指揮官。青の青に仕えるべく、海月使いとして一旗上げようと目論む。

さらばピヨズリ三田線に潜む怪

ケソ　ままま、まさーっ！

まさ　どうしたね君。年明け早々ナマハゲに強襲された子ゼルばりに声を荒げて。約束の時間はとうに過ぎておるぞ。

ケソ　ここ今回の猛者ですが、いかんともしがたい事情がありまして、俺っぺやで開催希望であります。

まさ　さしづめ正月ボケにいつもの遅筆が重なって磁場Qといったところか。よかろう、ついでに3年越しのドカポソにも決着をつけるとするか。

ケソ　んではよろピコ。

（ガチャス、ツー）

まさ　……という電話が今しがたあったわけだが。

しもでん　何だとぅ（青筋）、こっちも忙しいのによ。またGYUにキック言っとくか。

（都内某所　P.M.19:45↑VGM蒼穹紅蓮隊OP）

でそ　うし、来てやったぞ。ネタは考えてあるんだろうな。

ケソ　もちのロンでさぁ。

まさ　というかこのルゥム、堆く詰まれたCDにゲーム、本が今にも崩れそうじゃないか。

でそ　それはいいとして（よくない）、今回は何やんの？

ケソ　聞くところによると、『アヴァ鍵』ツアーのうろ覚えイラスト合戦が好評つー話じゃないですか。あれを我々でやってはどうですか～、と提案してみたひのれす。紙とペンも用意してありますよ。

まさ　ほほむふ。臨海のうろ覚え神と謳われた我の実力を見せる刻がついに来たか。

でそ　すごくやな神だな。夏いが、まあそれでいくか。

一同　Я。

俺たちタロンギカクタス疾風怒濤筆乱舞

でそ　順番にアーケード関連のキャラを宣言し、皆で描くというルールに依存はないな。

まさ　ちと待つッティア！

でそ　ん、どうしました？

まさ　採点を我らでやると、各々自分に有利な評価を下すやもしれん。結果、公平性が失われた泥試合が展開されることは必至。一触即発の空気が弾けようもんなら、猟奇殺人に発展する可能性すら秘めテイルと言わ猿を得ないであろう、という成り行きが危惧されるさね。

ケソ　あわ、あわわわ。三途orムショの究極二択を迫られるって寸法ですね。

でそ　ん～、じゃあ今日は描くだけにして、後日編集長に審査してもらうことにすんべ。

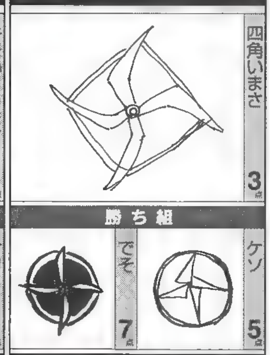
冥府魔道大八車！ 地獄の九本勝負

ROUND 1

お題　ヤシチ



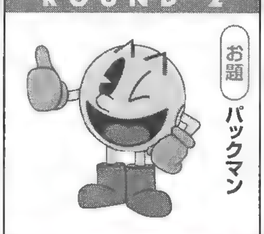
モビやパニシに並ぶ代表的カプコンキャラ。『エグゼド』以降は反旗を翻し、プレイヤーの味方へ造反す。



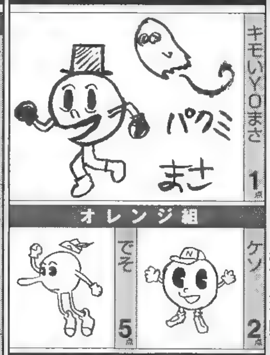
でそが比較的忠実に再現。四角に描いたまさは一発退場でKO。『エグゼド』のボスキャラとごっちゃになっていたらしいが、普通はありえない。

ROUND 2

お題　パックマン



初代じゃあまりにアレなんで、『パックランド』の擬人化さパクミが対象。表情とパーツの描き方が重要。



鼻と帽子が決め手となり、この勝負もデソが制した。ケソはかろうじて目が評価されたが、まさに至っては「キモイだけ」と辛辣なコメントを賜る。

ROUND 3

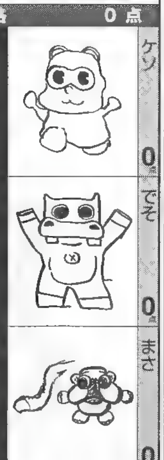
お題　ヒポポ



『ミズバク大冒険』のガッツ溢れる主人公。漢字変換→音読みして『水爆大冒険』と呼ばぬよう注意。

全員失格　0点

それぞれアライグマ、変なカバ、謎の物体を描いたため、ヒポポと判別されず一同騒然。これではリボンをつけてタマミ、という安直変換も通用しない。



ROUND 4

お題　レッドアリーマ



『魔界村』シリーズでアーサーを大いに悩ます小癪な中ボス。赤くて飛んでりゃいいってもんではない。



デソ3連勝の快挙。ドラキーと評されたまさは、レッドアリーマーの名前の由来を知っていたが、当然ながらイラストにはまったく役に立たなかった。

ROUND 5

お題　バブルン



『バブルボブル』の主人公。ポイントは前歯と背ビレ、あとほっぺ。簡単そうに感じるが意外に手強い。



この勝負もデソが圧勝。すべからくポイントを抑えつつ、泡まで吐かせたのが心憎い。残りの二人は「何か？」と言われればかろうじて分かるレベル。

猛者語録　うろ覚え対決を盛り上げるポイントは、1～2頭身のキャラをセレクトすること。画力が高い人が参加していたとしても、十分に付け入るスキが生まれてくるからだ。絵心があるばかりに、悶絶しそうなモノが生まれることもあるしな。ゲセに行けない時や休み時間なんかを利用して遊んでみてよう。遊んでみて、スゲークリーチャーが生まれたら、ダップセにも見せてくれぃ。

まさ　オッケー（照）。

●1回戦・しもでん出題

でそ　まずは俺だな。軽いところで「ヤシチ」から行ってみようか。

まさ　フェフェフェ、ちと簡単すぎやせんかね。

ケソ　ヤシチを描けぬなぞアルカ部員の風上にもおけませんよ。ま〜かせいセリャハイ。

（黙々とお絵描き中→終了）

でそ　じゃあ、ちょっと見せ合ってみようか。レディご！

まさ　ケソや、お題は「失敗した折鶴が盆に乗っているの図」ではなかったと思うが。

ケソ　ぐむむ、やってみると意外に難しいッスね。素マジでアイランド担当やめたくなってきましたよ（涙）。

でそ　ていうか、まさのほうが明らかにヒドイよソレ。

まさ　ウッソ？（スーさん風）。

ケソ　あ、ホントだぷぷ。いかんともしがたい間違いを犯していますZO。

でそ　こりゃ先が思いやられるな（笑）。

●とんで第9回戦・ケソ出題

ケソ　次はオイラの番ですね。ゲムっ子ノズブレAOUキャラ「ゲーミィ」を描かいでか！

でそ　マジかよ、キチー。

まさ　ずるさんの似顔絵を描いておけばまずもって問題なかろう。フン、ハ。



驚喜の鉄槌 Dの悲劇

でそ　というわけで編集長、俺らが描いたイラストを見て採点してほしいんですが。

猿渡編集長　ん？　猛者の企画？　ああいいよ、これから出かけるからあんまり時間は取れないけどね。じゃあ1枚目ね、ってコレ何？

まさ　またまた編集長もご冗談がお好きだ。それはホレ、カプキ者必須アイテムのヤシチに決まっておりまっしゃら〜。

猿渡　これ描いたのうじゃり？　ヤシチが四角いワケねーだろ（笑）。オマケして3点かな。ケソのも違うな（5点）。でそが比較的マトモかな（7点）。

でそ　おし、まずは1勝だな。

猿渡　これはパックマン？　しもでんのは鼻がポイント。ほかはアウトかな。

次は……3人の見ても何のキャラかマジで分かんね〜。

ケソ　もしかして編集長、『ミズバク大冒険』の愛くるしい主人公をご存知ナイデスカー？

猿渡　もちろん『ミズバク』は知ってるよ。タイトーの永パゲーでしょ。てことはヒポポなのこれ？　んじゃ全員0点だね。

一同　おご、おごおっ！

猿渡　これは、あー分かる分かる。レッドアリーマーだよね。でも似てね〜な。うじゃりのはドラキーだよこれじゃ。

まさ　『大魔界村』のつもりで鎧を着せたのが失敗だったか。この諦念……。

でそ　そういう問題じゃねい気もしますがね。

（30分後）

猿渡　さて、これで終わりかな。今度やるときは俺も呼んでね。じゃあ俺もう行くからさ、お疲れ〜。

でそ　まあ予想はしていたが、思った以上に厳しかったな。

ケソ　記憶とはかくもアテにならないものであり候。予想以上に面白かった反面、難度も余裕で覚聖オーヴァーレヴェルMAX振り切ってましたね。

でそ　絵心が無い人に描いてもらった方が、印象に残っている部分は共通していたりするので、特徴付けの分析もできるから面白いんだよな。

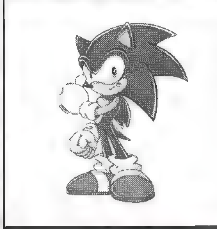
まさ　確かに普段まったく使わない脳味噌の部位を酷使した感はあるな。全国のゲムっ子たちも、昼休みや春休み、人気ゲームの待ち時間を利用してやってみるといいだろう。

でそ　言い忘れてたが、イラストはすべて掲載し、最低点をマークした手合いは特大で載せて、さらし者にするからな。

ダップセ　ひ、ひいいいっ!!

（つづく）

ROUND 6



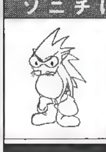
お題　ソニック

セガのイメージキャラと言っても差し支えない青き回転ハリネズミ。ブランカも真っ青の高速回転がウリ。



これ無理ケソ　1点

ソニチにヒゲはねえ



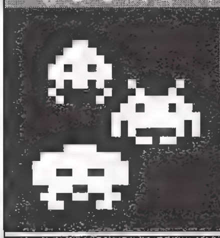
でそ　5点



まさ　3点

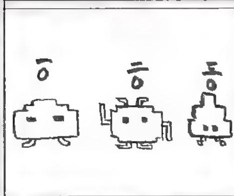
またもやデソ強し！　とはいうものの、これに関してはいずれも正解には程遠く、非常に低レベル。どいつもこいつもバッタもんくささが蔓延シティール。

ROUND 7



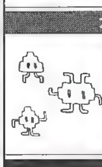
お題　インベーダー

ヘタすると、いやしなくても今の子ゼルは知らないかもしれぬキャラ。25年前に極ヒットしたゲームの敵。

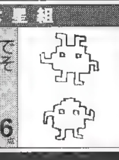


まさ宇宙に散る　3点

木星組



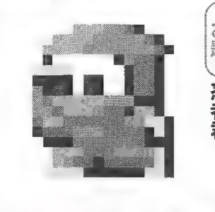
でそ　6点



ケソ　6点

正直似たり寄ったりだったが、ドット絵ならではのカクカク感が重視された結果、筆ペンの筆跡がバッチリ残ったまさ以外が同着で1位となった。

ROUND 8



お題　忍者君

UPL『忍者くん』の主人公。「ウキャキャ」というほうとは若干デザインが異なっているのがMISSILE。



忍んでないケソ　3点

伊賀者



でそ　5点



まさ　5点

『阿修羅の章』寄りにディティールに凝ったことが災いしたケソが見事初勝利(?)を上げる。意図せずシンプルになったことが幸いしたまさと、でそは同点。

ROUND 9



お題　ゲーミィ

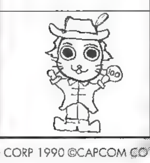
AOUのマスコットキャラ。デザインや表情が年々微妙に変わるので始末が悪い。とりあえずずるさん似。



妙だよまさ　3点



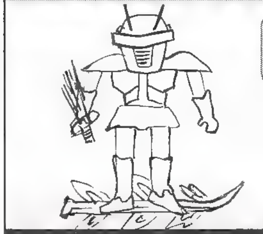
なんか違うよでそ　3点



微★妙ケソ　5点

ひと言で言い表すなら、どれも「似ているようで似ていない」。そんな中、愛嬌のあるオリジナルキャラクターを描いたケソが高評価を得て勝利。

プレゼント番外地



お題　？？？

実は、勝負は10回戦まで行なっていた！　ちょっと無謀なタイトル選んじまったかなと、お兄さんたちが後で猛省したこのキャラをクイズする。上記イラストを描いた人物と、その対象を明記し、下記まで応募してくれぃ。正解者には抽選で何かをあげまっせ〜。待ってるｅ！

総評

人類の記憶に真っ向から挑んだうろ覚え落書き対決を終え、思いだしたのは「意識して覚えないと物事は覚えられない」と学生時代（遠い）に分かっていたはずの事実。ダントツで「うろ覚え負け犬」の称号をゲットしたまさは、「記憶だけなら神レベルを維持しているつもり。これは画力の問題でR」と強気なコメントを残したが、だれも取り合ってくれないモヨフ。

INFORMATION

というわけで、最後のキャラ＆書き手がだれか分かった人は、下記のあて先まで震って応募してみよう！　当選者には、三人の私物から、何かが贈られます。

あて先：東京都世田谷区若林1-18-10　(株)エンターブレイン　アルカディア編集部　まじかる猛者通信「ウロボロス戦役」係

GAME MAKER Now!!

ゲームメーカーの気軽なコメント、読めるんです。

2月といえば、AOUショーはもちろんのこと、受験、節分、バレンタインなどと、さまざまなイベントも目白押しです。

さて、今回の共通質問は、東京都　あけおめことよろ君から『新年（2004年）の野望をお願いします！』というものです。

めちゃめちゃ個人的な切望ものから、ホントに野望めいたものまでさまざまです。2004年は始まったばかりですが、読者の皆さんも、今年の目標をドカーンと決めてみてはいかがでしょう？

KONAMI
コナミ
広報吉田

『ウォートラン・トルーパーズ』好評稼動中!!!（自分で言うなっ、でも間違いない）ガンシューティングゲーム初のe-AMUSEMENT対応、勲章や武器集めなど一人でじっくり攻略も楽しいですが、このゲームは多人数でやると非常に盛り上がります。ぜひお試しあれ。
さて2月のAOUショーも迫ってきました。コナミはユーザーの皆さんが驚くような新しいマシンを出しますので楽しみにしていてください。また皆さんが期待しているビーマニなどの定番シリーズの続編もしっかり出しますよ。

http://www.konami.co.jp/

あるかでぃあ大賞（取りたいな）

SNK PLAYMORE
SNKプレイモア
yuzuko

正月休みもほんの束の間、多忙な日々が再開！　ホントに月日のたつのは早いものです。現在稼動中の『KOF2003』はもうプレイされましたよね？　攻略も始まっているので、いろいろ参考に楽しんで下され～引き続き末永くご支援賜りますよう、本年も宜しくお願い申し上げます。

Official Website: http://www.snkplaymore.co.jp
SNK WORLD: http://www.snkworld.com/

億万長者と結婚するのは無理なので10キロ減量！（これも無理か!?）

AIKY

あけまして おめでとうございます。
今年は ポチっとにゃ～のブレイクの年になるといいな～～ですネ。インターネットランキングが熱いです。レッツトライ!!

2004.1.8日

http://www.aiky.biz/

「ポチっとにゃ～」のブレイク

彩京 AMUSEMENT WORKS PSiKYO
クロスノーツ
開発部　宮崎

最近仕入れたネタですが、ゴスロリメイドナースなるものが存在するようですね。一体なんなのかと。でも見てみると確かにそうとしか言いようのない代物でした。うーん……深く追求しないようにします。
コスプレといえば4月末、ついに出しますPS2版『ホットギミック～コスプレ雀～！』全国のコスプレイヤー様買ってくれなきゃボタン連打でおしおきッス！

休日出勤したら、全裸で仕事します。

CAPCOM
カプコン
東京宣伝チーム
テラ

最近さらに冷えこんできましたね。年末年始は風邪をひいてしまってゲーム&寝正月でガックシ。でもゲームセンターではそろそろ『ハイパーストII』が稼動開始で熱く盛り上がっているはず！　やっぱ対戦ものは燃えます！　ストIIザンギで燃えます！　ということで今年もカプコンをよろしくお願い致します。

http://www.capcom.co.jp/

当然、今年もアーケードを盛り上げまくり！

ADORES
アドアーズ
松沼

少々遅くなりましたが、2003年12月12日にアドアーズ新習志野店が堂々のオープン!!　です。なんと駅前なのに駐車場があって、さらに225坪のビッグサイズです！　アルゼの新作大型メダルゲーム、ビンゴクルーズも絶賛稼動中ですので、お近くへお越しの際にはぜひお立ち寄りくださいね！

店舗専用HP→ http://www.gamefantasia.jp/

3億円をダブルアップ一発勝負したいです!

SUCCESS
サクセス
広報より

これを書いてる時点で正月気分抜けません（困）。
どうしよう……。
寝正月をすごしたツケでしょうか？
そろそろみんなの目が冷たくなってきました……。
あっ！　そういえばDC版サイヴァリア2発売日が決定しました！　くわしくはHPにて。

http://www.success-corp.co.jp

海外旅行3回

G.rev G.REVOLUTION
グレフ
アキラ兄さん

あけましておめでとうございます！　そしてベストVGM賞ありがとうございます！　今年は他の賞も取れるように頑張りたいと思います……とその前にちゃんと新作をリリースしなくちゃ（笑）。
もちろん今年もアーケードやります！　ヨロシク！

http://www.grev.co.jp/

会社的には「今年アーケードで2本リリース」。

---

av
アミューズメントヴィジョン
広報ウエ

『F-ZERO AX』関西大会に参加してくれた皆さん、どうもありがとう。実はこの大会が実現したのは、あるF-ZEROファンからの要望がきっかけだったりするのです。だから『F-ZERO AX』ファンよ、今こそ立ち上がるのだ。そして行きつけのお店にお願いしよう！「大会やって」と。

http://www.amusementvision.com/

絶対に10キロ痩せる！　野望というより願望？

Sammy
サミー
販促GR
川口

冬の癒し系イベント「アミューズメント・エキスポ」まであとわずか。今年はネットセレクト『サラリーマン金太郎』がすごいらしいぞ！　我が販促GRにも竹中（新マンVer.）、植野、そして、スパイ・奥野（光学迷彩版）の参入もあって、気合バリバリ、できる男（セレブ風）の演出を試みつつ、鋭意企画進行中！

http://www.sammy.co.jp

心のザナドゥ「草津」逗留！

---

cave
ケイブ
広報L

あけおめ～o(^-^)o
ことよろ～(^_-)-☆
謹新～(*^3^)/～☆
迎春～＼(^O^)／
今年は、新作シューティングあり♪新プロジェクトあり♪のありありづくしありづくし～っ　(_ _)Zzzハッ！　初夢……か……!?

http://www.cave.co.jp/

おともだちを、たくさんつくりたいです！

Alfa System
アルファ・システム
NAOKI

最近、私の周りで「格闘作ろうよ」的な話が持ち上がってます。まー、作った事は無いですけど作ったら作れそうな気もするので企画通ったら作ってもいいかなぁ……などと思っております。
んで、最終的には『●●● vs. アルファ』みたいなところまでいけたらいいなぁ。……なんてね。

http://www.alfasystem.net/

シューティング以外のゲームを作って出したいです。

VISCO
ビスコ
広報
塙布田

早いものでもう2004年です。
まだまだ本格的な寒さはこれからです。
人の多いゲームセンターから帰ったら
手洗いうがいをして風邪を予防しましょうね。
うがいはお茶で！　カテキンが効きますよ!!

http://www.visco.co.jp/

あやふやに生きる

TAKUMI
タクミコーポレーション
只石

あけましておめでとうございます！
皆さんは年末年始どのように過ごされましたか？　地元で友達と焼肉食べ放題へ行ってきたのですが、まさか肉を焼かないで、バイキングのご飯を使って焼きおにぎりを作るなんて……でも、おいしかった♪

http://www.takumi-net.co.jp/

匠らしさに磨きがかかったソフトを開発！

Seibu Kaihatsu
セイブ開発
「代理5号」

皆さん、大変長らくお待たせしました。久々のセイブブランドゲームは、9リールのスロットゲーム『FeverSoccer』です。
都内各所でロケテストを予定していますので、見かけたらよろしくお願いします。

復活

Hitmaker
ヒットメーカー
西村ケンサク(27)

8日はセガ本社で『バーチャロン フォース』の決勝大会。11日は鹿児島で『アヴァロンの鍵』のトレード会。20日、21日はAOUショー(ナイショのタイトルも出展しまっせ)。2月はヒットメーカー絡みのイベントが毎週のように開催されて、非常に楽しみであります。休日返上で頑張るぞー。

http://www.hitmaker.co.jp/

痩せる！　そしてモテる！

TECMO
テクモ
つっちー

2/26発売予定の『NINJA GAIDEN』の豪華予約特典第3弾として『The History of NINJA』と題したTeamNINJAの描き下ろしポスターのすべてが収録されたブックレットがもらえます！　懐かしのアーケードポスターも収録されるので、ぜひ予約してくださいね。3月発売の『DOAOnline』もよろしく！

http://www.tecmo.co.jp

スモール化。

SEGA
セガ
AMパブリシティ企画室
田中

「2004アミューズメントエキスポ」の一般公開日は2月21日(土)です。今回のブースは出展社中最大の広さで、話題の新製品も登場します。本年最初のショーなので、多くのユーザーの方々にお越しいただき、そのハートをグッとつかんで、この一年を突っ走りたいと思います。皆さまのご来場、心よりお待ちしております。　http://www.sega-mechatro.com/

「アルカディア」の覆面座談会にS社T氏で出ること。

Yuki Enterprise
悠紀エンタープライズ
業務部
前田 涼

結構寒い日が続いておりますが皆さんお元気でしょうか？　弊社では現在風邪が大流行。チーム内で蔓延しています。ある人は高熱で倒れ、ある人は一日で治り、僕はノドがやられてしまいました……。同じ空間に長時間いるために、伝染っていくのですが、なぜか症状は違うという……不思議ですね(笑)。

http://www.samurai-zero.jp/

闘劇にこっそりと出場！　……無理？

namco
ナムコ
新井

前回までのあらすじ――　光と闇の交差する街。東京。ネオ交番ポリスステーションのカズから強盗事件発生の報を受けたイサムは、赤色灯の帯で闇を切り裂きながら犯人の追跡を開始した。
壊れたアラームのように矢継ぎ早に指示を飛ばす車積モニターの中のカズをみてイサムが呟く。
「……カズ。お前絶対、日本人に見えないぞ。」

もちろん、皆勤賞だ！

SEGA-AM2
SEGA-AM2
たくあん



AM業界ナンバーワン！

Warashi Inc.
童
佐々木

去年の正月に消滅していた鬼太郎グッズを売っていたお茶さんが今年の正月に復活していました。
嬉しさのあまり思わず目玉おやじのキャンディーを買ってしまいました。
安くはなかっただけに結構美味しかったです。

http://www.warashi.co.jp/

アルカディア大賞総なめ

BANPRESTO
バンプレスト
イマリ

新年あけましておめでとうございます！　9日間の正月休みで、すっかり充電完了したたぐりんです♪という訳で、社内は2月のAOUショーへ向けて、早くも大忙しです。今回は新しいプライズマシーンも登場するので、期待しててちょ♪　それでは、今年もバンプレストとたぐりんをよろしくお願い致します！

http://www.banpresto.co.jp/

もちろん男……じゃなくて、彼ピをつくる！　ムフッ♪

メカトロ
セガ
メカトロ研究開発部
パブ　Taki

本年もよろしくお願い致します。ここでクイズ！
次の●には何の文字が入るでしょう？
ヒント：新年第一号なので、縁起の良い言葉を集めました。
Q1.●●●ホース プログレス
Q2.UFO CATCHER ●　　Q3.お祈り大明神 ●
三つとも分かった方は、相当のメカトロ通ですよ。
今年もメカトロは前進します！

年女なので、「申のようにすばっしこく動く(!?)」にします(^o^)

答えは、順番に「スター」「7」「宝」でした。

質問箱コーナー

Q.米国でBSEが発生したせいで、牛丼が食べられなくなくなるかもしれないそうですが、皆さんはどう思いますか？(沖縄県　柊ちはやR君)

……ってことで、さっそく編集部員に聞いてみました。見事にバラバラな回答が返ってきました(苦笑)。読者のみんなは牛丼についてどう思いますか？

●店から牛丼が無くなっちゃうの？　売ってる限り食っちゃうと思うけどな。別に関係ないね。以前、国内でもBSEが話題になったとき、焼肉屋が大打撃とか言われてたけど、その時もしっかり焼肉屋に行ってたしね。(猿渡)

●学生時代はゲセ閉店後→どんどんで夜明かし安定だったが、今ではふた月に1回行くか？　程度。無くても問題なし。カレー丼400円は却下。別の安い食い物が出てくるのに期待。ifだが、俺的には立ち食い蕎麦が無くなる方がピンチ。(霜田)

●お墨付きの牛肉として輸入が再開され、いつしか供給は回復するんでは？　牛食の習慣って文明開化からですから、ここ最近の話なんですよね。アメリカが牛を輸出できないのなら、鯨を食わせろという人も出てくるかも。(杉田)

●牛が無いならブタを食べればよいザマショ、ホホホホ。丼モノはなか卯の親子丼中心だし、ほかも三軒茶屋の焼肉屋「安安」はトントロ中心、笹塚のイタ飯屋「ボナペティートパパ」は魚貝中心なので問題ナシ！(北裏)

●リーズナブルかつ手軽に食べられる牛丼は、ゲムっ子にとってかなり重要なシーメーのハズ。それが400円のカレー丼になってしまっては……。BSE、滅びるがいい愛とともに!!　お師さん、もう一度牛丼を……みたいな～！(伊丹)

●学生時代は数え切れないほど食しましたが、最近は行動範囲内に店が少ないこともあり、とんとお世話になってません。個人的には大した問題では無いかと。ただ、実際に無くなってみれば、存在の大きさに気付かされるかも!?(河野)

●「安い・早い・旨い」で吉野家は結構利用していますが、しばらくの間あの牛丼が食べられなくなると思うと非常に残念。早い段階で牛肉の安全性が保証され、一刻も早く輸入が再開されることを祈るばかりです……。(鈴木)

●拙者は豚汁大好き、松屋の牛めし派なので、今のところ影響は無いですね。一般的に吉野家の方が人気が高いので(けんちん汁も発売当初は良かった)、これを機に松屋が盛り上がって各地に増えてもらいたいものです。(高橋)

●仕事柄夜中～朝方でも営業している牛丼屋は重宝しています。もしも牛丼がしばらく食べられなくなっても、お店には行くでしょう。そんなときは定食やカレー、新たなメニューで腹を満たそうかな(牛丼>定食)。(安藤)

●牛丼を出せない牛丼屋も辛いだろうけど、実は紅ショウガを扱っている業者も大打撃を被る可能性があるらしい。牛丼以外で紅ショウガを付け合わせる食べ物というとヤキソバくらいしか思い浮かばない……、こりゃ大変だ。(小沢)

●やはりショックです。牛丼は私の味方……だと思ってますから。夜中に家に帰るとき、オレンジ色に輝く吉野屋や黄金色に輝く松屋を見ると、なぜか「牛丼食いたい」などと思ってしまいます。あ、牛丼食べたくなってきた。(飯塚)

●学生時代、よく吉野屋の牛丼を食べてました。何年後かに吉野屋行って「あのころは楽しかったなぁ」と言いつつ泣きながら食べる予定なので無くなったら困ります。しかし地元の吉野屋が22時閉店に……違和感があります。(砂田)

●自分も高橋皇帝と一緒で、豚汁大好き、松屋の牛めし派なので、今のところ影響は皆無。どちらかというと牛丼が無くなるよりは、ガストのチゲ鍋うどんが無くなるほうがショックを受けるような気がします。(五藤)

●ここまで浸透しているとなると、何だかんだで牛丼はなくならないような気がします。確かBSEって潜伏期間が長いんですよね。食べてよかったのか、食べなくて正解だったのか。答えが分かるのは7年後!?(勝田)

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
「ゲームメーカーNOW！」係

SEGA WOW
セガワウ
広報
Kaz

皆さま新年あけましておめでとうございます。
今年の年末年始は久しぶりにゆっくり過ごすことができて、充電完了。2004年いよいよセガワウ本格始動です。皆さんをアッといわせるような物を作っていきますので、楽しみにしていてくださいね！！
2004年もセガワウをよろしくお願いします。

http://www.segawow.com

運動不足解消

TAITO
タイトー
松桐坊主

新年あけましておめでとうございます。といってももう2月になろうとしてるんだけどね2月といえばAOUの季節、松桐の季節ということで今から準備に没頭しています。だって『ゾイドインフィニティ』に登場する機体とか武器がたくさんあり過ぎて覚えきれません。でも本番ではすらすらと説明しているぞ！　それではAOU2004で君と握手約束しよう！

好きな声優さん&歌手をゲームで起用する事



ホームページ「土に還る」
アドレス：http://hoshiai.cool.ne.jp/tako/index.htm



騎崎ばるたん

こちらでは2度目のお呼ばれ。お久しぶりです。近ごろは公表できない仕事ばかりしており（まっとうな仕事なのに…）行方不明も板についてきた感じですが。柳生十兵衛がお父さんになる夢を見たりして元気にやっております。ところで「ガンバード」…懐かしい…鉄がお父さんになる夢とか見たっけなあ…。

●今号のテーマ

「ガンバード」

Pandora Charatte 改（パンドラキャラット・カイ）

このコーナーは、一つのゲームをテーマに、二人の作家さんがそれぞれキャラクターを創作・アレンジしてもらうコーナーです。「このキャラいい！」「このキャラ買った！」という応援、連絡は編集部まで。

ホームページ「CHATSUBO in cube」
アドレス：http://tsutsumi.cha.to/



堤利一郎

パンドラキャラット改2度目まして！　アルカディアでは半年ちょい、アヴァロン漫画をウネウネ描いてました堤です。ガンバード、高校生の時に50円ゲーセンで友人達と遊んだのを覚えてます。50円！　何て太っ腹！　と何回もプレイしまっとうわあああ！　そんな万年ボンビーな堤さんは、小説挿絵とかカードイラスト描いて生きてます。今年も頑張って生きたいと思います。



次号予告　次号、広瀬総士先生&オイコ先生登場！　テーマは「魔界村」

アルカディア㊟推薦

ゲーマー『お気に入り』サイト

Text●Joe／『鉄拳』大好きです。3ではレイの拳法にべた惚れで、メインのジャックから乗り換えました。

『鉄拳』シリーズ

3D格闘ゲームの看板タイトルとして「バーチャファイター」と共に根強い人気を誇る「鉄拳」。両タイトルは、ゲームシステムやグラフィック、そしてキャラクターの見せ方で、まったく異なった道を歩み、現在の地位を築き上げてきた しかも、闘劇2004の種目タイトルにも選ばれ、今後の盛り上がりにも期待できる また、「鉄拳」シリーズのキャラクターイラストは、オープニングの映画的な演出、そして強烈なキャラクター設定から、非常に高い人気を持つ。そこで、今回は「鉄拳」シリーズのイラストを掲載するサイトをご紹介。あわせて全サイトのバナーも掲載しよう

そのほか、「鉄拳」シリーズにはイラスト人気が非常に高いためか、多くの同盟サイトが存在する。同盟サイトとはいわゆるWebRingに近い位置付けにあるが、WebRingよりもテーマが前面に押し出されており、利用者にとって分かりやすくなっているのが特徴。これを機に好きなキャラクターの同盟サイトに参加してみてほしい。



働かざるMYCS 大和正宗

http://www.nmt.ne.jp/~masayama/

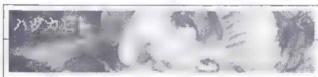
イラストとノベル、4コマ漫画などを楽しめるサイト。さまざまなシチュエーションのカップリングも掲載されている。質量ともに充実したサイトだ。



COLORFUL LIFE Tobomy

http://www.fun-forever.com/color

本作からはファランのイラストを掲載。キャラクターの悲哀が見事に表現されているイラストは必見! 短髪のファランがオススメ!!



ハダカビト 伸童竜

http://www.geocities.co.jp/Playtown-Knight/1598

イラストは、本作の男性キャラクターが中心。重厚感を漂わせたイラストが多数掲載さている。独特の手法で描かれたイラストは必見!!



電脳中心 yugsoggoth

http://momomame.hp.infoseek.co.jp/

「鉄拳キャラに独り言」では、イラストやコメントが掲載されている。コメントは「鉄拳」シリーズの全キャラクターに対して触れられている。



裏次元 嵐山美園

http://park7.wakwak.com/~branzan/

格闘ゲームを中心としたサイトで、イラストやノベルが掲載されている。妄想世界用語録など、独自のコンテンツも豊富。一部18禁なので注意。



Distortion Notes NAO

http://home.catv.ne.jp/dd/nao/

「鉄拳4」発売直前記念イラストが掲載されている。イラストは、独特な色遣いが印象的。そのほかに、「ギルティギア」シリーズのイラストも掲載。



ぷるぴたファクトリー 廣宮りこ

http://pink.sakura.ne.jp/~purupita/

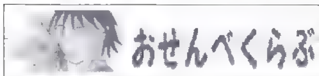
女性キャラのイラストが多数掲載される。同人活動状況も掲載されており、こちらもチェックしてもらいたい。ただし、サイトは18禁である。



ましゅまろ ひま人8号

http://www.geocities.co.jp/Playtown-Knight/2580/

風間 仁やファランが中心のサイト。「ポップンミュージック」との融合など、お遊び的なものからシリアスなイラストまで、さまざまな作品が楽しめる。



おせんべくらぶ とめきち

http://isweb18.infoseek.co.jp/play/osenbe/

作者のコメントと共にイラストが掲載されている。ポールのイラストがオススメ! 返信もできる絵日記なども楽しめる。



DENNEKO-SIDE:T しづき

http://hccweb1.bai.ne.jp/~apacm305/szk/

「鉄拳」と「ドラクエ3」を融合したWEBコミックがとても楽しい。「鉄拳」関連のリンクも充実しており、ポータルサイトとしても利用できる。



FAIRY GARDEN ゆみきん

http://homepage2.nifty.com/YK4/

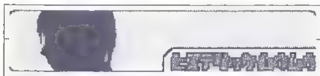
イラストと攻略情報が充実している。イラストはシャオユウのイラストが多く、ゲーム中の動きが独特のアングルから描かれており、一見の価値アリ。



TIGHT-BREAK ふじくら未来

http://tv.ftn-jp.com/tightbreak/

本作からはファランと風間 仁のイラストを掲載。そのほか、「ジャスティス学園」のイラストも掲載しているのでこちらもチェック!



ヒステリック ムウムウ 水瀬和人

http://blue.ribbon.to/~mnsmndr/tekken/

イラストや日記、過去刊行した同人誌などが掲載されている。ファンのツボを突いたネタが満載の「コンナ○○ハ イヤダ」は、必見!!



SUZUKI スズキセイケ

http://members.tripod.co.jp/SUZUKI_01/

どのイラストも絵柄が異なっている。中でもスティーブとファランのイラストがオススメ!! 併記されるコメントともに楽しみたい。



精進の泉。 Piro泉

http://www.geocities.co.jp/Playtown-Rook/5137/

イラスト主体のサイト。本作からはシャオユウのイラストが掲載される。イラストが気に入ったら掲示板のアイコンもチェックせよ。



Boyhood Memories 贏

http://www1.odn.ne.jp/~aab98400/

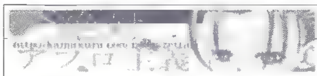
ゲームデモをモチーフにしたと思われる印象的な三島 一八のイラストを掲載。下書きやラフにも作者のコメントがあり、非常に充実しているサイト。



なないろ くれよん 聖矢カヲル

http://members.jcom.home.ne.jp/hijiriya/

「鉄拳」専用コーナーに、フラッシュアニメ、イラスト、4コマ漫画、アイコンと数多くの作品が掲載されている。特にレイ・ウーロンのイラストは秀逸。



絶対アフロ主義 アイアン・スネ夫

http://www.aoba.sakura.ne.jp/~zettai

イラスト・4コマ漫画などファンならぜひともチェックしてほしいサイト。「鉄拳」関連の同人誌情報も多数掲載。ただし、一部18禁なので注意が必要。



ガイアの十字路 ただっち

http://www.mokuren.sakura.ne.jp/~gaea/

風間仁を中心としたイラストが掲載されている。生き生きとしたイラストが素晴らしい。同盟サイト「風間仁を幸せにし隊」も運営している。



303SANMARUSAN くわばら茂一

http://www.geocities.co.jp/Playtown-Bingo/6198/

本作からはシャオユウのイラストが掲載さている。このほかにも多数のアーケードゲームのキャラクターイラストが掲載されている。

『お気に入り』検索サイト

「鉄拳」は、キャラクター設定が非常に魅力的であるため、最新作から数年を経た現在でも多数の同盟サイトが存在する。今回は、同盟サイトの中でもアルカディアがオススメするサイトをご紹介していこう。

まず最初にご紹介したいのが「H*L*M(http://members.at.infoseek.co.jp/hwoarang/index-HLM.html)」。Hana Love Memberの略称。つまり、テコンドー使いであるファラン(花郎)を愛する同盟。ファランサイトが中心ということで、女性運営のサイトも多く登録されている。ぜひ、男女問わずファランファンの方は訪れてもらいたい!

もう一つは、「カズ準同盟(http://kazjun.chocot.net/)」。「鉄拳2」の登場キャラクターである三島 一八と風間 準のカップリングを扱ったサイト。同盟サイト主催によるチャット大会が行なわれたり、小説の募集もしている。

同盟はWebRingと非常に似ているが、登録されるデータが登録者本人であるため、サイトが無くとも登録できる。ここがサイトを必要とするWebRingと異なる点。サイトを運営していない人もドンドン参加してほしい。

「お気に入り」PLUS 同盟サイトは、検索サイトに登録されていない場合が多い。そのために自分にマッチした同盟を見つけるのには苦労することがある。サイトを訪れたらトップページの最下部やリンク集をこまめにチェックしよう。同盟に参加すれば、そこから新しいネットワークが広がると思うので、ぜひとも参加してほしい。



マンガ：今井神

使って遊べる!! アルカディアクーポン

~クーポンワールド拡大中~

闘劇2004予選、全国各地で好評開催中！　アルカディアクーポンを使って闘劇の公式タイトルを練習し、予選突破を目指してみよう！

アルカディアクーポンニュース 改

クーポン加盟店随時募集中！

今月は富山県にクーポン新規加盟店が追加！　今後も新規加盟店を続々紹介予定！

今月の新店舗

セガワールド豊田（富山県）が新規加盟店になりました！　さっそく遊びに行ってみよう！
クーポン全国制覇まであと5県！　福井、鳥取、愛媛、鹿児島、沖縄県の店舗の皆さんお待ちしております！

加盟店募集中!

クーポン加盟店を募集しております。ご興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。

みんなの意見を!

読者の皆さんのクーポンに対するご意見をお待ちしております!

■郵送：〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
(株) エンターブレイン アルカディア編集部　アルカディアクーポン係
■FAX：03-5433-7212
■E-Mail：location@arcadiamagazine.com

アルカディアクーポン加盟店一覧

静岡県	ハイテクランド宝塚	沼津市大手町5-9-20 B1	☎0559-62-5903
静岡県	プリッズ南浜松店	浜松市新橋町1956	☎053-442-7235
静岡県	ミラクル静岡店	静岡市西中原1 7-20	☎054-284-0099
静岡県	the 3-RD PLANET OZ	浜松市宮竹町322-1	☎053-466-3387
静岡県	ミラクル藤枝	藤枝市築地547	☎054-643-7796
愛知県	PLAY SEVEN	尾西市開明字流64-1	☎0586-46-7228
愛知県	アミューズメントプラザ マルシン	刈谷市池田町4-83	☎0566-25-5001
愛知県	おもしろランドAHAHA清洲店	西春日井郡清洲町字一場1240	☎052-401-6013
愛知県	セガ・デポルテ	名古屋市中区栄1-4-5	☎052-222-3920
愛知県	セガワールド一宮	一宮市音羽通り3-11-30	☎0586-23-5125
愛知県	セガワールド岡崎	岡崎市上地3-50-4	☎0564-58-8986
愛知県	クラブセガ金山	名古屋市中区金山町1-19-2	☎052-323-0121
愛知県	ハイテクセガ豊田	豊田市深田町1-65-1	☎0565-26-6777
愛知県	ラ・フィエスタ豊橋	豊橋市広小路1-6 フェイス豊橋B1	☎0532-55-6088
愛知県	遊屋楽造22	一宮市島崎1-2-4	☎0586-75-6466
愛知県	プレイハード 50春日井店	春日井市不二ヶ丘1-36 不二ヶ丘ハイツ 1F	☎0568-52-8240
愛知県	プレイハードファイブオー名古屋店	名古屋市天白区八幡山1336	☎052-834-8620
愛知県	Waiwai広場	津島市蛭間町字桝田298	☎056-728-3433
三重県	ゲームランド おにごっこ	松阪市日野町ベルタウン2F(昭文堂書店)	☎0598-21-1211
三重県	セガワールド生桑	四日市市生桑町字川原崎299-1	☎0593-32-9988
滋賀県	セガアリーナ浜大津	大津市浜町2-1 浜大津アーカス内 アミューズメント館 2F~3F	☎077-523-7015
滋賀県	ビクトリヤ(フウキグループ)	大津市栄町6-29	☎077-533-3140
滋賀県	セガワールド甲西店	甲賀郡甲西町夏見二ツ橋356-1	☎0748-72-5822
京都府	ゲームスペース プラニー(フウキグループ)	宇治市広野町西裏100	☎0774-43-9030
京都府	西院コットンクラブ(フウキグループ)	京都市左京区西院三蔵町12	☎075-595-1136
京都府	下鴨ヒーロータウン(フウキグループ)	左京区下鴨高木町46	☎075-712-4367
京都府	スーパーヒーロー山科(フウキグループ)	京都市山科区御陵鳥ノ向町2 フウキビル1F	☎075-502-5765
京都府	セガワールド六地蔵	京都市伏見区桃山町山ノ下32	☎075-603-3220
大阪府	GAME Dino 家具団地店	牧方市長尾家具町1-7-7	☎072-867-7357
大阪府	P A天満店	大阪市北区天神橋4-9-5	☎06-6358-2068
大阪府	アミューズGiGi	大阪市天王寺区上汐3-3-5	☎06-6775-6051
大阪府	アミューズメント ギガ(フウキグループ)	牧方市西禁野2-1	☎072-849-4161
大阪府	アミューズメントパーク エルロフト	茨木市宇野辺1-4-3	☎0726-23-7161
大阪府	ゲームプラザOKAⅢ(フウキグループ)	高槻市城北町2-11-2	☎0726-71-5123
大阪府	心斎橋GIGO	大阪市中央区心斎橋筋2-2-19	☎06-6213-8024
大阪府	タウンスポット高槻店(フウキグループ)	高槻市西冠3-1-3	☎0726-75-8530
大阪府	チャレンジャー ガムガム店	吹田市岸部南1-24-9	☎06-6317-0433
大阪府	チャレンジャー追手門店	茨木市西安威1-5-21	☎0726-43-4444
大阪府	チャレンジャー関大前店	吹田市千里山東1-14-2	☎06-6389-8072
大阪府	チャレンジャー堺東店	堺市北瓦町2-1-31 キラクビル1F	☎0722-23-9915
大阪府	チャレンジャー土居店	守口市土居町8-11	☎06-6994-7476
大阪府	チャレンジャープリプリランド	吹田市千里山東1-10-3	☎06-6387-4396
大阪府	ハイテクランドセガアビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル 1F~2F	☎06-6645-7692
大阪府	パラシオ高槻店	高槻市高槻町16-11	☎0726-84-7082
大阪府	ファミリーガーデンパートⅡ	大阪市西区九条1-11-6	☎06-6583-0732
大阪府	アミュージアム南津守	大阪市西成区南津守6-1-70	☎078-271-0335
大阪府	ジョイランドタイトー天六	大阪市北区天神橋6-4-9	☎06-6351-1530
大阪府	プレイシティキャロットなんば店	大阪市中央区難波3 6-17	☎06-6633-8030
大阪府	GEME DINO阪急茨木店	大阪府茨木市永代町5	☎072-631-5507
兵庫県	三宮サンクス	神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404~407	☎078-271-0335
奈良県	ネオ ステーション	大和高田市高砂町6-3	☎06-4398-1224
奈良県	キャノンショット(フウキグループ)	奈良市二条町2-4-14	☎0742-35-3218
奈良県	プレイハード ファイブオー店	生駒郡三郷町立野南2-11-8 中田ビル8F	☎0745-32-7161
和歌山県	K-CAT紀ノ川店	和歌山市湊1771-5	☎073-480-5111
和歌山県	プレイシティキャロット和歌山店	和歌山市雑賀町77	☎073-431-8559
島根県	ゲームスポット ハロウィン	出雲市渡橋町1211	☎0853-23-0731
島根県	プレイシティキャロット島大前店	松江市学園2-28-2	☎0852-27-6428
岡山県	岡山ジョイポリス	岡山市下石井2-10-1	☎086-232-8790
岡山県	プレイハード ファイブオー岡山法界院店	岡山市大和町2-4-24	☎086-226-6411
広島県	スペースV1可部店	広島市安佐北区可部南3-1-8	☎082-814-6116
広島県	スペースV1廿日市店	廿日市市本町4-23	☎0829-34-3311
広島県	プラボ五日市店	広島市佐伯区吉見園1-27 パレプレステージ1F	☎082-921-8576
広島県	プリッズ広島店	広島市中区八丁堀11-6 広島パークレーン1F	☎082-222-8072
山口県	セイタイトーメルクス店	山口市黒川82-1 ハイパーモールメルクス山口内	☎083-923-1165
徳島県	エンゼルランド佐古店	徳島市佐古2-18-6	☎088-653-4758
徳島県	エンゼルランド 徳大工前店	徳島市助任橋2-34-3 いちごハウジング2F	☎088-656-5044
徳島県	ゲームセンターりんりん	徳島市紺屋町21-4	☎088-624-4343
香川県	ゲームステージ ビート	高松市花ノ宮町3-2-2 横井ビル1F	☎087-868-6007
香川県	セガワールド高松	高松市勅使町字山王535	☎087-866-9526
香川県	マックスプラザ善通寺(フウキグループ)	善通寺市中村町1798-2 マックスプラザ	☎0877-63-4333
高知県	ブリーズ	高知市はりまや町1-1-19	☎088-872-8789
福岡県	MAHODO(マホードー)	北九州市八幡西区折尾1-12-14	☎093-695-0632
福岡県	アカトンボ産大前店※2	福岡市東区松香台2-2-2	☎092-662-8705
福岡県	アカトンボ西新店※2	福岡市早良区西新4-7-7	☎092-844-6553
福岡県	スーパーアカトンボ香椎店※2	福岡市東区香椎駅前1-10-10	☎092-682-0555
福岡県	トンボ大橋駅前店※2	福岡市南区大橋1-9-1	☎092-553-1081
福岡県	ハイテクセガ七隈	福岡市城南区七隈8-4-8	☎092-861-4856
福岡県	セガワールド多の津	福岡市東区多の津3-6-18	☎092-612-7094
佐賀県	ゲームナイスデイ	佐賀市本庄町大字本庄506-9	☎0952-25-4448
佐賀県	プレイハウスアスカ	伊万里市浜町五番街 エル アスカビル2F	☎0955-23-2895
長崎県	セガワールド 大村	大村市古賀島町383-1	☎0957-50-2555
熊本県	セガマービィー	熊本市春日3-15-1	☎096-351-6229
大分県	アミューズメントスペース31	大分市皆春100-2	☎097-523-5060
大分県	セガワールド中津※3	中津市沖代町1-2-16	☎0979-22-7833
大分県	ドリームワールド	大分市大在中央2-8-3	☎097-593-5224
大分県	プラット中津店	中津市東本町4-3	☎0979-27-1255
大分県	ファイブオー別府店	別府市田の湯町12-25 サンコーポジャンバル1F	☎0977-25-7812
宮崎県	JR宮崎フレスタby SEGA	宮崎市錦町107-4	☎0985-26-7589

※2 **トンボグループ**はメダルコーナーのみ利用可。クーポン1枚につきメダル30枚サービスとなります。
※3 **セガワールド中津**はメダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

加盟店ピックアップ!! Vol.10

大分県 ファイブオー別府店

アクセス
JR別府駅西口(山の手方面)より、徒歩1分です。

営業時間
10:00~24:00

対応ゲーム
パチスロ以外は全台利用可能です！ドンドンご利用ください！

スタッフより
格ゲー中心の品ぞろえで、休日前には謎の盛り上がり方をしております。ご来店お待ちしております。



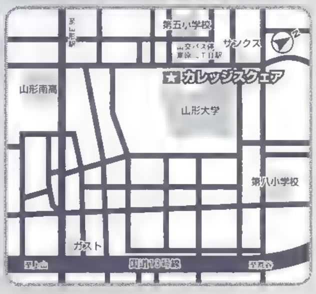
山形県 カレッジスクェア

アクセス
山交バス停「東原二丁目駅」の目の前です。山形大学のすぐ横です。駐車場も完備。

営業時間
9:00~24:00

対応ゲーム
プライズ、プリクラ以外で使用可能。スタンプ一個で100円分！ メダルコーナーでも使用可能です。

スタッフより
音ゲーが盛り上がってます。ビデオも新作&旧作が充実！ 新製品も続々と入荷！ ぜひご来店ください。





新クーポン使用上の注意

- 切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。
- 「コピーチケットではないか」、お店の人が確認することがありますご了承ください。
- 加工をすると、無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- 同じお店では1日1回使用が原則です。
- クーポンは、お店によってはサービスの内容が異なるので、お店に確認をしましょう。
- 下の加盟店リストから、突然消えていく店舗もあります。毎月加盟店を確認してから出かけてください。
- アルカディアを切り離したくない人は、本誌を持参しても使用可能です。
- クーポン使用の際にお店に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えましょう。

●アルカディアクーポン加盟店一覧

北海道	麻生アミュージアム	札幌市北区北40条西4-1-1 パボッツ麻生ビル1F	☎011-736-6166
	アミューズメントファクトリー	旭川市6条7丁目	☎0166-24-5077
	クラブセガ札幌	札幌市中央区南5条西4-7	☎011-512-1868
	スガイ北24店	札幌市北区北23条西4丁目2-39	☎011-757-8540
	ヒートアップ	北見市北4条西3丁目 タニイビル1F	☎0157-26-4485
青森県	ファイターズ K-ONE八戸店	八戸市鷹匠小路10-3 ゆりの木ボウル内	☎0178-24-9911
岩手県	ハイテクセガ盛岡	盛岡市大通2-6-11	☎019-623-2562
宮城県	ナムコ プラボ仙台泉店	仙台市泉区松森字上河原1-1	☎022-773-4171
	ハイテクセガ仙台	仙台市青葉区中央1-8-38 AKビルB1	☎022-267-1834
秋田県	ハイテクセガ秋田	秋田市東通7-4-5	☎018-837-5041
山形県	カレッジスクェア	山形市小白川町1-1-7	☎023-624-3344
福島県	ハイテクランドセガ郡山	郡山市西ノ内2-11-40	☎024-939-1411
茨城県	ハイテクランドセガミナミスポーツプラザ	ひたちなか市東大島2-11-11	☎029-274-4124
	プレビジョイカム常陸大宮店	那珂郡大宮町石沢字梶内1818	☎0295-52-4444
栃木県	宇都宮ビットイン	宇都宮市越戸3-14 3	☎028-661-6917
群馬県	アミュージアム前橋店	前橋市国領町2 200-6	☎027-237-4234
	エスペランサ高崎	高崎市飯塚町370-1	☎027-364-8183
	セイタイトー新前橋店	前橋市小相木町558	☎027-255-6830
	セガワールド伊勢崎	伊勢崎市大正寺町115-1	☎0270-32-9775
	セイタイトー前橋店	高崎市中尾町1351-1	☎027-255-0500
	セガワールド渋川	渋川市有馬字中井187	☎0279-23-3810
埼玉県	basara-cafe	所沢市小手指町1-43-2	☎070-5453-6776
	HAP'1 GAME Citta UNO	さいたま市田島8-2-12	☎048-844-8868
	HAP'1 GAME Citta'	さいたま市辻8-24-10 ホップワンスクウェア内	☎048-837-8021
	キャロム川越	川越市神明町60-13	☎049-223-8522
	デイトナⅢ	川口市芝新町4-30 星野ビルB1	☎048-269-8119
千葉県	DEEP	習志野市大久保1-17-11 サカエヤビル1F	☎047-493-7537
	アミューズメントエース津田沼	船橋市前原西2-15-1	☎047-475-8918
	ゲームセンターB-1	柏市旭町1-1-16 中崎ビルB1	☎0471-44-5597
	ゲームフジ船橋店	船橋市本町4-40-1	☎047-425-6393
	ハイテクセガ柏	柏市柏1-1-11 丸井ビルB1	☎0471-63-9844
	テクモピア行徳店	市川市行徳駅前2-17-2 TNKビル1~2F	☎047-395-1119
東京都	GAME-NEWTON	板橋区志村3-24-3	☎03-3558-9766
	MOMアミューズメント西葛西店	江戸川区西葛西5-1-5	☎03-3675-8737
	アムネット五反田店	品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル	☎03-3495-2183
	アメニティワールド エンデバー	多摩市永山1-3-4 ヒューマックスパビリオン永山B1~1F	☎042-389-3461
	池袋プレイランドラスベガス	豊島区西池袋1-22-4	☎03-3982-1817
	クラブセガ秋葉原	千代田区外神田1-10-9	☎03-5256-8123
	ゲームスタジオ キューブ	板橋区赤塚2-2-18	☎03-3554-2261
	アドアーズサンシャイン店※1	豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1F~3F	☎03-3971-9601
	アドアーズ 渋谷店※1	渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1 1F~4F	☎03-3496-5856
	アドアーズ ミラノ店※1	新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1F~3F	☎03-3200-0884
	アドアーズ 八王子店※1	八王子市東町11-3 センチュリーステーションビル B1~4F	☎0426-48-1288
	新宿第一店ゲームオスロー	新宿区歌舞伎町1-22-7	☎03-3200-5517
	立川ゲームオスロー5	立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル2F	☎042-529-7837
	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4-3-10	☎03-5295-2345
	ハイテクランドセガ渋谷	渋谷区渋谷1-14-14	☎03-3409-4737
	原宿ゲームダブルエックス	渋谷区神宮前1917-1 ルポンテビル2F	☎03-3405-4379
	ビートライブ	町田市森野1-37-8 今村ビルB1	☎042-710-0508
	プレイランド ビックチェリー 羽村店	羽村市五ノ神4-14-5	☎042-579-4603
	プレイランドチェリー 一橋学園店	小平市学園西町2-13-1	☎042-344-7741
	池袋GIGO	豊島区東池袋1-21-1	☎03-3981-6906
	アミューズメントスペース トレジャーアイランド	練馬区高野台2-5-11	☎03-3904-2010
	GAME IN ナミキ	世田谷区松原2-27-14	☎03-5300-5747
	アミュージアム大泉店	練馬区東大泉2-10-11 LIVIN OZ 大泉5F	☎03-5933-2041
	アミュージアムOSC店	練馬区東大泉2-34-1 オズスタジオ シティ2F	☎03-5933-0880
神奈川県	AMワールドフロンティア三ツ境店	横浜市瀬谷区三ツ境6-1	☎045-365-1103
	MUTHOS(ムトス)綾瀬店	綾瀬市大上1-8-15	☎046-770-9178
	MUTHOS(ムトス)イースト	座間市ひばりヶ丘4-605-2	☎046-257-2413
	MUTHOS(ムトス)相模原店	相模原市中央2-1-5	☎042-776-5001
	ゲームプラザニューヨーク大船	鎌倉市大船1-22-6 大船会館2F	☎0467-44-0027
	ハイテクランドセガ ブリーズ	横浜市西区南幸2-13-22 第4宮本ビル	☎045-313-6435
	プレイシティキャロット横浜店	横浜市西区南幸1-2-7	☎045-314-7778
	ナムコ ハマボール店	横浜市西区北幸2-2-14 ハマボール内	☎045-320-9291
	テクモピア向ヶ丘遊園店	川崎市多摩区登戸2755 ミノワホームズ1F	☎044-900-8701
新潟県	J-LAND	新潟市万代1-1-22	☎025-241-2149
	ゲームメイト	新潟市花園1-1-1	☎025-248-2163
	タイトーイン古町店	新潟市西堀前通り6-909 越路会館1F	☎025-224-4838
	タカラ島プラーカ店	新潟市笹口1-2 プラーカ2 6F	☎025-240-2318
	タカラ島古町店	新潟市古町通8番町1493 大竹座ビル1F	☎025-222-5375
	アミュージアム上越店	上越市下門前薬島810-1	☎0255-45-2608
	ハロータイトー新発田店	新潟県新発田市舟入町 3-649 コモタウン内	☎0254-26-7877
富山県	プレイランド カケオ	富山市上袋732-2	☎076-424-7543
	ゲームインさんしょう	富山市桜町1-3-1	☎076-442-0533
NEW!!	セガワールド豊田	富山市豊田町1-21-4	☎076-444-9333
石川県	ハイテクセガJR金沢	金沢市広岡口1	☎076-260-3844
	P.A七尾店	七尾市藤野町ロー38 ナッピーモール内	☎0767-53-6517
山梨県	アベニュー北口店	甲府市北口2-9-11	☎055-254-9565
長野県	アミューズメントパークNASA	長野市高田五反田1720	☎026-228-7434
	セガワールド豊科	南安曇野郡豊科町大字南穂高1115	☎0263-73-6767
	レジャーランド小諸店 AQUA	小諸市相生町1-1-7 小諸ステーションホテル1F	☎0267-25-0313
岐阜県	岐阜GIGO	岐阜市日ノ出町2-20	☎058-264-3130
	セガワールド高山	高山市上岡本町7-7	☎0577-35-5077
	遊屋楽造	羽島市竹鼻町狐穴448-1	☎058-393-3979
静岡県	GAME USA	焼津市石津港町2-4	☎054-624-5237
	the 3-RD PLANET ALADDIN	富士市永田町2-99	☎0545-57-7777
	the 3-RD PLANET静波	榛原郡榛原町細江2146	☎0548-22-7660
	ゲームコンドル駒形本店	静岡市駒形通り1-1-33	☎054-253-0161
	セガワールド静岡	静岡市七間町4-2 静活ボウリングビル1F	☎054-252-3591
	セガワールド藤枝駅南	静岡県藤枝市田沼1-17-31	☎054-636-4416

※1 アドアーズはメダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1,000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1,000円分のメダルをサービス致します(お求めの前にクーポンをご提示ください)。

ハイスコア全国集計

2003年12月21日時点

HI-SCORE

ただのクリアでは物足りない
そんな想いから始まったのかもしれない。
ここにいる自分を認めてもらうため。
あいつには絶対負けたくないから。
ハイスコアにはそれぞれの想いが込められている。

来たれスゴ腕プレイヤー。君の参加を待ってるぞ!

"ハイスコア全国集計"のコーナーは、その名の通り全国のゲームセンター、アミューズメントスペースでプレイされたゲームのスコア、タイム等を集計して各ゲームの全国1位を明らかにするものです。申請基準を守ればだれでも参加できます。

集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています(面数が同じ場合は点数優先)。

対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。

全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準ずる形で集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

このコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行ってハイスコアを出すか、行きつけのお店でハイスコアの確認をしてもらい、ハガキを使って個人申請するという二つの方法があります。

ゲームの腕に自信のある方からの申請をお待ちしております。

METAL SLUG 5

11,742,710

なぜベストを尽くさないのか S.O.D.㊈
デイトナⅢ(埼玉)



敵の斧を切りまくれ

これまでの「メタルスラッグ」も、撃ち込みによる点稼ぎがスコアを左右する大きなポイントだった。本作でもそのポイントが発見されている。キモになるのが1面で出現する仮面ザコ。この敵が持っている斧には当たり判定があり、こちらの攻撃を当てるたびに点数が加算される。斧自体は破壊できないので、地形を利用して仮面ザコを動けないようにし、斧に近接攻撃を当て続けて稼げるのだ。近接攻撃は、レバーを振って屈伸&振り向きを行なうと、攻撃後のモーションをキャンセルできる。一回当たりの攻撃時間を短縮し、できるだけ多く攻撃を当てるのだ。さらに、仮面ザコを複数まとめると点効率が上がる。ここでタイムオーバーまで稼ぎ、残機もすべて潰すのだ。

しかし、ラスボスが安定してノーミスで倒せない強敵っぷり。残機潰しで稼ぎ、ラスボスに残0で突入しても、1ミスでゲームオーバーになっては、すべてが水の泡。これはスコアを狙う上での大きな課題だろう。

PSYVARIAR 2 THE WILL TO FABRICATE

バズタイプ

169,568,900

DESIの弟子(IMO)モーヲタマンセー
個人申請 (株)ラッキー中央店(千葉)

シューティングタイプ

49,168,800

YOH
AMUSEMENT LAND Kenta Gon&Kyonta Gon(東京)

エリア6で10万バズ!

隠し面のエリア6は、エリア5クリア時に自機が最終形態になっていた場合に出現する。ここではエリア0で出現したライバル機が再登場し、リングレーザーや風車状の波打つワインダー攻撃を仕掛けてくる。これらの攻撃は弾数が非常に多いため、驚異的なバズ数を稼ぎ出せる。これは【バズタイプ】のトップスコアの点効率を見れば一目瞭然。エリア5終了時は約5500万点だったが、残る1億1000万点以上をエリア6で稼いでいるということなのだ。

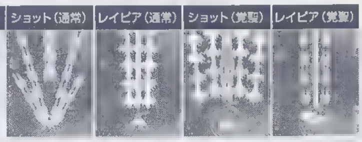


AGEHA

アゲハは、レイピア攻撃が強化されているタイプ。ショットは前方集中型で攻撃範囲は狭いが、それは移動スピードでカバーできる。また、余計な敵を壊さずに緻密な金塊変換を狙えるので、全体的にタテハよりもスコアが高くなっている。

TATEHA

タテハは、広範囲を攻撃できるショット攻撃を重視したタイプ。その反面、細かい敵破壊が苦手なため、稼ぎも大味になりやすい。アゲハに比べてスコアが低いのもそのせいだろう。レイピアの威力は若干低いが、覚聖後のショットが強力だ。



ESPGALUDA

アゲハ

順位	スコア	プレイヤー	店舗
TOP SCORE	66,576,080	GFA2-ISO@色々と予選落ちです	デイトナⅢ(埼玉)
2位	62,913,280	残念!久那妓たんと扇奈たん両方でした	グッディ21(東京)
3位	62,347,350	OPK㈱(セレスタイト強化)	個人申請 ゲームイン セブンアイランド(神奈川)
4位	60,526,070	穴埋め	アババ天神橋店(大阪)
5位	60,046,670	WSM-お茶まにあKMT	モンキーハウス本館&サブカルチュア(福岡)
6位	59,171,110	イモサラ@謎確定	個人申請 ゲームディルレイひばりヶ丘南口(東京)
7位	58,264,410	CCAて何?	個人申請 ジャングルクラブ堅田店(滋賀)
8位	57,423,450	醜!!男塾 山本	ゲームサファリ穂積店(岐阜)
9位	57,394,420	CCA	ゲーマーズハウスガンマ(大阪)
10位	57,329,160	TIM	トライアミューズメントタワー(東京)

タテハ

順位	スコア	プレイヤー	店舗
TOP SCORE	64,765,200	超不完全燃焼。♣-HPW-TACおいら	西千葉スターダスト(千葉)
2位	58,393,450	マッキ上等兵	えの木(高知)
3位	57,758,080	㊜カス	モンキーハウス本館&サブカルチュア(福岡)
4位	56,670,310	だる	マットマウスパートⅡ(神奈川)
5位	55,660,610	三日でよく頑張った。YMG-©	ゲーマーズハウスガンマ(大阪)
6位	55,582,600	YOS.K	GAME IN ナミキ(東京)
7位	54,772,170	すじ向かいの家のタテハたん	トライアミューズメントタワー(東京)
8位	54,037,820	AYA-にぐ	個人申請 ミラクル藤枝(静岡)
9位	53,911,330	DGC-AKI	個人申請 ジャングルクラブ堅田店(滋賀)
10位	53,752,810	来月がんばります KOL	ハイテクセガ盛岡(岩手)

超注目作、ついに集計開始!

覚醒カウンタを有効に使って覚醒死界を展開し、どれだけ多くの敵弾を金塊に変換できるかが決め手となる本作。ちょっとした覚醒のタイミングや、場所の違いが点数の差として現れる。そのスコアシステムの複雑さから、稼ぎパターンの作成はかなり難しい部類に入る。事実、今回の集計でもプレイヤー間でパターンが大きく異なっているようだ。両部門のトップと2位のスコアに大きな差が付いていることからもそれが明らかだろう。

また、いわゆる早回しの稼ぎも存在する。4面中ボスを早く倒すと、その直後の敵が多く出現する。あえてガードバリアを使い、早く倒しているのだ。

そして1P、2P側でなぜか点数に差が付くのも重大なポイント。本作でも2P側の方が3面の中ボスで、より稼げるという謎の現象も報告されている。

タテハ、アゲハ共に1位のプレイヤーがブッチギッているが、次回はこの構図をひっくり返す強者の出現に期待がかかるところだ。

ハイスコア全国集計
HI-SCORE
12月21日時点

全国1位スコア

ドラムマニア9thMIX	スタンダード	409,210,950	ボーヤ	ゲームランド おにごっこ(三重)
SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	タイム	3' 19"04	FAB	個人申請 プレイハーツ浅羽店(静岡)
バーチャコップ3 ニューVer.		830,456,500	M.N@ バーチャコップ一味	個人申請 ビッグバンEX(愛媛)
F-ZERO AX	ソニックオーバル	1' 03" 164	谷津 幸太(シロネコ)	個人申請 ぐりぐら2(東京)
ビートマニアⅡDX 9th style	エクストリーム	6,924	穴うめ	遊道楽箱崎店(福岡)
	トランス	6,659	AFRO	アミュージアム草津店(滋賀)
怒首領蜂大往生 ブラックレーベル	タイプA	2,626,488,230	HFD	GAME IN ナミキ(東京)
タイムクライシス3	一人プレイ	4,804,150	ATS@ 安鉄に新入社員が入りました!!	個人申請 ゲームファンタジーランド キングジョイ(愛知)
デモリッシュフィスト	アンデッド	28,114,900	AXIOM-DEN	個人申請 ジョイランド堺(大阪)
	エンゾ	27,553,000		
	レオニード	31,461,200		
スタートリゴン		753,400	SKM-地上絵㊦	個人申請 プレイハード50津店(三重)
ドルフィンブルー		1,489,170	♪♪よぉ～く考えよ～お金は大事だよ～♪♪	デイトナⅢ(埼玉)
式神の城Ⅱ	ちびふみこ	5,511,349,210	ちびふみこたんのEOT	グッディ21(東京)
	玖珂 光太郎	6,510,009,350	颪@ 正解はフックでした。	
	ロジャー・サスケ	6,522,756,130	ダメK.K@ 弾を喰らえ～	
	日向 玄乃丈	6,169,564,840	('ω`)	
	結城 小夜	7,048,566,560	2003年ベストオブ萌えキャラ♡ ほなみん	
	ニーギ・GB	6,535,836,840	T³-CYR-WIZ	
	金 大正	6,805,203,240	熱血!!男盛りマンセー!! KDK-ASK	
	2P同時	6,816,854,510	WSM-Y.S.333 WSM-どんぐりす	ゲームプラザ・ショールーム(熊本)
ボーダーダウン	6B	269,356,480	HEI	個人申請 プレイハーツ浅羽店(静岡)
太鼓の達人4		1,793,000	きあい人@ へ○んうっふん	個人申請 らんらんらんど今治店(愛媛)

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
ころん		100,000,000+α	ERO@ 2P側は総萌え♡	個人申請 ゲームパティオ(神奈川)
			DJD@ ビショフ倶楽部	個人申請 プラボ南松本店(長野)
ぷよぷよフィーバー	るんるんコース	744,083	服部	ゲームBOX Q2(愛知)
	わくわくコース	1,229,353		
	はらはらコース	965,237		
	とことんフィーバー	99,999,999	服部	ゲームBOX Q2(愛知)
			8TR	ゲームハウスピットイン(愛知)
			LAOS-長田仙人	えの木(高知)
PRIDE GP 2003		3,498,000	朱雀マスター落ち∞回 店員ケモリ	えの木(高知)
太鼓の達人5		1,820,300	お肉の達人	個人申請 セガワールド青梅(東京)
機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ	シングル・エゥーゴ	20,255	シンヤマ大将軍	個人申請 セガワールド豊田(富山)
	シングル・ティターンズ	19,533		
	チーム・エゥーゴ	27,911	テトル・テトレ	個人申請 Do21(秋田)
ギターフリークス10thMIX	スタンダード	706,158,100	NST-14	アミューズメントパークNASA(長野)

講評

今回は落ちものパズル**ころん**からご紹介。初回から終わらなかったプレイヤーが2名も現れました。上の表では1億点＋αとなっていますが、スコア表示に9ケタ目は無く、1億突破でスコアが0点に戻るため、カウンター振り切りということで集計を打ち切ります。お疲れさまでした。

ちなみに両者共にレベル500前後で1億点を超えていますが、レベル100以降は難度は上がらないようです。生き延びるコツは矢印ブロックを上向き、もしくは下向きにして画面の左右両端に置くのに尽きるとのこと。

続いてまたまた落ちものパズルの**ぷよぷよフィーバー**ですが、巨大ぷよをはじめ、連鎖が仕込まれた状態で落ちてくるフィーバーモードなどの新要素が加わっています。これまでの作品同様、高得点を出すには大きな連鎖を数多く決めることが必要です。

今回は服部氏の独壇場でしたが、次回以降は果たしてどうでしょうか？ プレイヤー人口が多いタイトルなので、今後の動向が楽しみです。

機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズは、ハイパーコンビネーションを発動すると、各ステージのクリア時に100点ほどのボーナスが加算されることが発覚したため、点数が伸びてきています。

また、【シングル・ティターンズ】でトップの機体は地上、宇宙共にガブスレイになっています。

デモリッシュフィストはDEN氏が3キャラでトップ。残るは最高得点キャラである

ATTENTION 個人申請はがきが少し変わりました!

君もチャレンジ! ハイスコア

当コーナーではあなたが出したハイスコア(高得点、タイムなど)を募集中です。

■申請方法

その1:当コーナーに掲載されているお店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。

その2:本誌付随のハガキに必要事項を記入し、当コーナー宛に送る。この場合、スコア証明のためお店の印が必要。※ハガキが足りなくなることを考慮し、2通目以降の個人申請は、官製ハガキやFAX(03-5433-7212)でも受け付けます。

■スコア申請のルール

1:申請は1クレジット完全一人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること(部門によっては二人になる場合があります)。

2:難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定(ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定)と同じであること。

3:プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。

・ボタンに対する連射装置(シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む)

・複数ボタンの同時入力を一つのボタンで行なうものどちらの改造も、使用した場合は申請用紙にそのむね(連付き、同付きなど)を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。

4:大型筐体物の改造は原則として禁止。

※ルール3、4ともに、1995年12月以前に集計を開始されたゲームに関してはこの限りではない

5:スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などはすべて正確に記載されていること。

※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。たとえば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。

ゲーム名	怒首領蜂大往生
集計部門(キャラ・コースなど)	ひたすらモード
スコア(タイム)	1,192,296
面数	3周目5面
難易度	工場出荷設定(完全ノーマル)
備考	うさぎ=MkⅡ使用 残機×0 連付き(シンクロ30連) 同付き
達成日	2003年 12月 31日
得点効率・稼ぎのポイントなど(できるだけ詳しく)	残機ボーナスが無いので、できるだけ残機をつぶして稼ぎました。 永パ防止キャラのキツネが出ても、気合いで避けています。 点効率は1周クリア時……約30,000万 2周クリア時……役80,000万です
ゲームセンター 名前	あるかでぃあん三軒茶屋店
ゲームセンター 電話	03-5433-○×△□
住所	東京都世田谷区若林1-18-×△□
スコアネーム(最大20文字)	ARC207@R1校
以上のスコアを記録したことを証明します。	
店長	蟹渡 将司
このほかに個人申請がある場合	●申請方法と申請枚数 ハガキ(　)枚 FAX(　)枚

◆ 個人申請ハガキ記入例

個人申請はがきに「このほかに個人申請がある場合」という項目が追加されました! 必要事項にチェック&記入してガンガン申請しよう!!

R・TYPE	2,467,100	努力した時の達成感 戦国人	個人申請 ゲームセンタードリーム
ワンダーモモ	501,100	瞳リョウ	デイトナⅢ(埼玉)
トイポップ	199,710	風船コロース㊮ RMN?-ISN経	デイトナⅢ(埼玉)

あずまんが大王 パズルボブル	1人でパズル	357,999,060	UMC(ふなっこのおまめさん)	トライアミューズメントタワー(東京)
ビートマニアⅡDX 7th style	セレクション	7,110	寸止め大往生	ゲームプラザキューティ(大阪)
	ユーロ	6,670		
	ストイック	8,214		
クレオパトラフォーチュン プラス	タイムアタック	4'57"05	はんべー	トライアミューズメントタワー(東京)
ストライダー飛竜2		30,099,800	ゲーセンは女子供の遊び場じゃない! AAZ	えの木(高知)
ヴァンパイアセイバー	デミトリ	1,656,000	ROK	アババ天神橋店(大阪)
ストリートファイターZERO3	ソドム	6,756,300	G.M.C.T・H. カス	モンキーハウス本館&サブカルチュア(福岡)
ストライカーズ1945Ⅱ	震電	3,138,200	M.T もう少しがんばってみます	GAME IN ナミキ(東京)
ビューポイント		5,201,180	corvuscorax-IMU	GAME IN ナミキ(東京)
バトルガレッガ	シルバーソード	15,473,840	静岡S水合宿所に感謝 DXP!リーチ派㊧	個人申請 ゲームオスロー立川第2店(東京)
	グラスホッパー	13,860,720	鹿島田のRたいぶM崎来店求む! 某氏と某氏	
	フライングバロン	14,367,050	町田の銃武者様先生来店希望! 週末組より	
スーパーパズルファイターⅡX		702,970	LAOS-長田仙人	えの木(高知)
クロスブレイズ	アーノルド	9,999,900	ZED氏、北谷氏に感謝。㊣2	デイトナⅢ(埼玉)
			怒羅餓悶@JDM-NYANMAGE	個人申請 ジョイランド堺(大阪)
グラディウスⅢ	ビギナー 連付き	1,695,010	かずぴー@さざなみ壊変	個人申請 アリス金山店(愛知)
ゼクセクス		7,913,700	とってもミラクルあかねちゃん	デイトナⅢ(埼玉)
ナイトストライカー	R	97,001,660	HOLiNO	トライアミューズメントタワー(東京)
ダライアス	Z	8,423,520	ヘルニアM.B	トライアミューズメントタワー(東京)
	Y	7,224,620		
ダッシュ野郎		271,050	バグ稼ぎなしで繋がりました NRX-044	グッディ21(東京)
ワンダーボーイ モンスターランド		8766G	IML-クソゲーハンターU	個人申請 モンキーパンチ(愛知)

【ヴァネッサ】だけです。全部門制覇に期待しましょう。

式神の城Ⅱはご覧の通り【結城 小夜】が70億点を突破。理論値まであと1億と少しという話もあります。また、【結城 小夜】は初回から現在まで、同一プレイヤーがトップの座を守っている唯一の部門です。

トップの顔ぶれが固定された今、後はそれぞれが自分の限界に挑戦するという図式になっていますね。

ちなみに今回から集計再開したタイトルで更新されたものは**バトルガレッガ**、**ゼクセクス**、**ワンダーモモ**の3作です。バトルガレッガのノーマルキャラはまだまだ余力を残しているようで、今後の更新に期待が持てます。

古いものでは**クロスブレイズ**の【アーノルド】で、ついに集計上初となるALLクリアが出ました。なんと強敵である最終面ボスの完全パターン化に成功、誘導さえ決まればジャンプ上斬りの繰り返しでボスを倒せるとのこと。

ゼクセクスは1面後半での残機潰しがポイント。潰し場所が変化したことで、ほぼ2倍近くの大きな伸びを見せています。

グラディウスⅢの【ビギナー連付き】はスネークオプションを使用しての大幅更新。

通常のオプションでは、撃ち込めなかったハッチを壊せるようになったとのこと。ちなみにほかにも今回の集計で、これまでのスコアを更新したプレイヤーが居ました。

ダライアスもこれまでの相場を覆す高いスコアが、2部門そろってたたき出されています。抜かれたプレイヤーの逆襲に期待しましょう。

ハイスコア
全国集計

12月21日
時点

HI-SCORE

★は今回の集計で全国1位になったスコアです。なお、★に関する特別な集計はありません。

ここは、全国のハイスコア店舗が申請するスコアを掲載するコーナー。店舗とプレイヤーが協力しハイスコアを申請、そして店舗同士でそのスコアを競い合い、一層の高みを目指す。申請店舗の中でも、ゲームBOX.Q2は中部地方で活躍する店舗の一つ。毎回、幅広いゲームジャンルでハイスコアにチャレンジする意気込みは要注目だ。

ゲームビンゴ

千葉県市川市相之川4-6-18 YKビル1F ☎047-395-2065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプガルーダ (タテハ)	49,198,870	ナイス寸止め	ALL 5／6 5面前半で詰んだ
2	エスプガルーダ (アゲハ)	47,764,470	RAZ	ALL
3	エスプガルーダ (タテハ)	47,916,830	満@ヒヨリすぎ	ALL 3 6 バリア75% 納得できね
4	式神の城Ⅱ (2P同時)	5,117,335,470	4研EPM	ALL 玄乃丈壱式 光太郎弐式 5ミス DP
5	ぷよぷよフィーバー (とことん)	10,410,672	SYO	

ハイテクセガ盛岡

岩手県盛岡市大通2-6-11 ☎019-623-2562

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプガルーダ (タテハ)	53,752,810	来月がんばります KOL	ALL ライフ6／6
2	エスプガルーダ (タテハ)	50,783,220	TGA-P4U	ALL ライフ6／6 クリア時4100万
3	エスプガルーダ (アゲハ)	50,779,560	T.kiz	ALL ライフ5／6
4	エスプガルーダ (アゲハ)	50,427,210	もり。	ALL ライフ5／6
5	サイヴァリア2 (シューティング)	29,531,000	もり。DIS。	ALL AREA6 Lv403

レジャーパレス

北海道札幌市白石区本郷通8丁目南3-10 ☎011-862-6906

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプガルーダ (アゲハ)	50,324,810	ラトーヤ・ジャクソン	ALLで死亡けい連付 2ミス ボム100%
2	エスプガルーダ (タテハ)	48,891,950	OAM-なおき	ALLでなあんなんだ！ 残×3
3	ボーダーダウン (6D)	243,846,620	某魚介類STG大好き	ALL 連付
4	ストライカーズ1999 (X-36)	1,402,400	どっぷりとはまってます。	2-3 連付
5	ストライカーズ1945 (P-38 ライトニング)	1,082,500	男祭りVS馬鹿になれ	2-3 連付

西千葉スターダスト

千葉県千葉市中央区春日2-54-4 ☎043-244-9721

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプガルーダ (アゲハ)	48,452,780	高見盛	ALL 残×1
★	エスプガルーダ (タテハ)	64,765,200	超不完全燃焼。♣-HPW-TACおいら	ALL ノーミス やるヒマなさ杉
3	ケツイ 絆地獄たち (通常モード タイプA)	349,222,596	2-4、2ミスは痛恨 N.O	ALL 残×3 B×0 1周2 15億
4	怒首領蜂大往生 (タイプB)	600,727,690	穴ウメ子	2-5 緋蜂まで B-S MAX2272Hit
5	ワンダー3 (チャリオット)	4,378,000	穴うめ君A	ALL

プラボ新潟店

新潟県新潟市堀之内南2-19-14 和同ビル1F ☎025-245-9631

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプガルーダ (アゲハ)	38,973,750	きよ	ALL 残1 枠6 バリア0% 2Pって何?
2	エスプガルーダ (タテハ)	50,207,930	KAN	ALL 残×5 枠6 1Pじゃムリポ
3	式神の城Ⅱ (玖珂 光太郎)	5,657,013,930	TKN	ALL 8ミス 弐式 パターン忘れました。
4	式神の城Ⅱ (ふみこ・O・V)	3,669,633,600	KAI	ALL 壱式
5	式神の城Ⅱ (ニーギ・GB)	4,197,767,350	IGU	ALL 弐式

GAME 702

北海道札幌市北区北7条西2-15-1 TMビル1F ☎011-737-6165

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプガルーダ (アゲハ)	53,347,750	ゴーゴータ張	ALL 残×4
2	エスプガルーダ (タテハ)	51,112,960	OAM-ガン掘り	ALL 残×5
3	式神の城Ⅱ (玖珂 光太郎)	5,523,264,620	382	ALL 弐式 ×8:35547
4	ケツイ 絆地獄たち (通常モード タイプB)	340,418,548	権堂豪 (ぶっきらぼう)	ALL 残3
5	バトルガレッガ (シルバーソード)	14,136,000	MHA	ALL 連付

トライアミューズメントタワー

東京都千代田区外神田4-3-10 ☎03-5295-2345

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ナイトストライカー (R)	97,001,660	HOLiNO	ALL ALLパシフィスト
★	ダライアス (Z)	8,423,520	ヘルニアM.B	ALL 連付 A-C-E-I-N-T-Z
★	ダライアス (Y)	7,224,620	ヘルニアM.B	ALL 連付 A-C-E-I-N-T-Y
★	あずまんが大王 パズルボブル (1人でパズル)	357,999,060	UMC(ふなっこのおまめさん)	ALL 神楽 放課後コース
5	武田信玄	157,040	MIK-じろけん (名作設定<本気>)	ALL 中の人おつかれ様(笑)

デイトナⅢ

埼玉県川口市芝新町4-30 星野ビルB1 ☎048-269-8119

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	エスプガルーダ (アゲハ)	66,576,080	GFA2-ISO@色々と予選落ちです	ALL 2Pの方が稼げるの?
2	エスプガルーダ (タテハ)	51,840,890	「所長、座るゲームが違いまちゅよ。」	ALL
3	ぷよぷよフィーバー (わくわく)	1,055,443	SPD-Y.I	ALL MAX 17連鎖 3面やや落ち
★	クロスブレイズ (アーノルド)	9,999,900	ZED氏、北谷氏に感謝。	ALL カンスト 臨死バグ×1回 エミリア(妹) ボーナス500万
★	メタルスラッグ 5	11,742,710	なぜベストを尽くさないのかS.O.D.	ALL 連付 スリスリッと また遭ゲー

釧路スガイ ゲームプルプル

北海道釧路市北大通6-1-2-2 ☎0154-22-8670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	太鼓の達人5	2,628,400	追い風参考	ALL ドンダフルコース KAGEKIYO×2 フルコンボ
2	ダライアス外伝 (Y)	7,311,300	AYA	ALL 残2 残ボム3 連付
3	アウトラン2 (タイムアタック)	4'36"061	DC2	ALL ゴールE 288GTO MT
4	頭文字D Arcade Stage Ver.2(赤城下り)	2'15"916	玄さん	ALL FD3S MT DAY
5	ストリートファイター	660,700	Nikumasamune @arcade	ALL 6ボタンバージョン

東京レジャーランド小岩店

東京都江戸川区南小岩8-15-3 ☎03-5668-8411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプガルーダ (アゲハ)	40,432,760	8PON	ALL
2	エスプガルーダ (タテハ)	35,767,540	8PON	ALL
3	ぷよぷよフィーバー (とことん)	793,102	運まかせ	
4	ぷよぷよフィーバー (るんるん)	157,060	最大4連鎖ですが何か？	ALL
5	太鼓の達人5	402,050	ハッポソ	ALL

ゲームファクトリーマグマ 川越店

埼玉県川越市脇田町9-3 KスクエアビルB1 ☎049-222-8839

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプガルーダ (タテハ)	45,721,640	ERT上尾人	ALL 2ミス 全体で400~500万落ち
2	エスプガルーダ (アゲハ)	44,059,870	ENST	ALL ジャコウボッドが…
3	ころん	6,072,650	ぱろーり三重水素	Lv150 2Pの娘を使わせろ!トラァ
4	飛翔鮫	10,000,000+α	西野Y.Fつかさ	スカイシャーク・海外版 17-3 OSUさんこんにちは！ 連付
5	グラディウスⅣ (5番装備)	4,210,300	S I@メルたん愛好会	7-3 連付

フリーウェイ八戸店

青森県八戸市長苗代4-1-20 ☎017-820-5612

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプガルーダ (アゲハ)	49,358,810	(・∀・)@黒ルナ	ALL
2	エスプガルーダ (タテハ)	52,844,570	(´A`)@KYT	ALL
3	ケツイ 絆地獄たち (裏2周目 タイプB)	216,734,997	ウァ!?Σ(ﾟдﾟ;) TGA-け~はち☆	4面 裏2周
4	式神の城Ⅱ (ちびふみこ)	3,571,007,820	TMK	ALL 銭13724
5	サムライスピリッツゼロ	60,951	taka	ALL ミナ

ゲー事典
■ プラボ新潟店 http://www.namco.co.jp/ ■ ゲームファクトリーマグマ川越店 http://www6.ocn.ne.jp/~uzuraegg/magma/top.html ■ ゲームビンゴ http://www.game-bingo.com/
■ トライアミューズメントタワー http://www.try-inc.co.jp/tower/ ■ 大久保アルファステーション http://www.alpha-st.co.jp/index2.html ■ 中野ロイヤル http://royal-g.hp.infoseek.co.jp/

ハイスコア通信

ハイスコア集計店からのメッセージ

●GAME 702（北海道）
謎に店名が変わりました。　BY㊐

●釧路スガイゲームプルプル（北海道）
当店常連は、「UD」を必要以上に応援しています。　BY 8796TYAN@engei

●ハイテクセガ盛岡（岩手県）
当店では、『エスプガルーダ』を応援しています。あ、おまけで『怒首領蜂Ⅱ』も。

●プラボ新潟店（新潟県）
新潟では久々のスコア集計店です♪　TKNさん、BU!さん、KANさん、きよ君、黒津君ご協力ありがとうございました。今後ともよろしくです。

●デイトナⅢ（埼玉県）
今月もたくさんのスコア申請、ありがとうございます。2004年もこの調子で頑張りましょう。

●ゲームファクトリーマグマ川越店（埼玉県）
オラタンにて知人が「コマンダーしか対戦者がいない」と嘆いているので遠征者募集です。月曜の18時からは確実にやっています。そして今月はスコアが大漁！　ありがとうございます。

●トライアミューズメントタワー（東京都）
6F、7Fが復活しました。名作、レゲーのハイスコア申請お待ちしています。稼ぎに必要な装置などがありましたらスタッフまで相談してください。

●グッデイ21（東京都）
2004年1月号でスコアネームを間違えて記入してしまい、ご迷惑をおかけしました……。申しわけありませんでした。今年もよろしくお願いします。　BY 店長

●大久保アルファステーション（東京都）
当店では、ビデオゲーム全台50円で稼働中です。もちろん、最新作の『ギルティギア イスカ』、『KOF 2003』、『機動戦士Zガンダム』も50円です。ぜひ、ご来店ください。

●GAME IN ナミキ（東京都）
名古屋からお越しのmskさま、ご来店ありがとうございます。（ナミキSTG http://www10.plala.or.jp/namikipatty/sub3.htm）

●中野ロイヤル（東京都）
毎月、『スパⅡX』の大会をやることになりました。奮ってご参加ください。待っています。

●ゲームスタジオキューブ（東京都）
『KOF 2003』、『アウトラン2』好評稼働中です！　しばらくビデオゲームのビッグタイトルは出ませんが、それ以外の新製品は続々入荷する予定ですのでお楽しみに～♡

ゲームコンドル 駒形本店

静岡県静岡市駒形通1-1-33　☎054-253-0161

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ (シルバーソード)	14,643,740	Ⓛ	ALL 予996万
2	レイディアントシルバーガン (ステージ2)	22,446,050	Y.S	ALL 戦艦 11,964,740
3	レイストーム (R-GRAY1)	11,019,200	へたれ アンダーソン	ALL 残×0
4	蒼穹紅蓮隊 (屠竜)	25,039,864	2面で死んだ 織赤	ALL B×4
5	ヴァンパイアセイバー2 (モリガン)	2,334,600	モリラー赤	ALL デミトリ有り 三本設定

ゲームスタジオ キューブ

東京都板橋区赤塚2-2-18　☎03-3554-2261

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1999 (X-36)	2,436,200	ひよこパイロット	ALL
2	ボーダーダウン (6A)	231,955,500	P.B	ALL Yスタート 連付
3	エスプガルーダ (タテハ)	43,158,900	ヒマつぶし	ALL 残3／6 ゲージ1／4
4	アウトラン2 (ハートアタック)	951	5555	ALL
5	アウトラン2 (タイムアタック)	4'44"914	ABE	ALL AT Testarossa

グッデイ21

東京都江東区北砂7-4-4　☎03-5690-0821

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプガルーダ (アゲハ)	62,913,280	残念！久那妓たんと扇奈たん両方でした	ALL
★	ダッシュ野郎	271,050	バグ稼ぎなしで繋がりましたNRX-044	ALL 1位を1回とり逃した。
★	式神の城Ⅱ (ちびふみこ)	5,511,349,210	ちびふみこたんのEOT	ALL ワガメたんでも可。
★	式神の城Ⅱ (玖珂 光太郎)	6,510,009,350	亂@正解はフックでした。	ALL
★	式神の城Ⅱ (ロジャーサスケ)	6,522,756,130	ダメK.K@弾を喰らえ～	ALL

ゲームサファリ穂積店

岐阜県瑞穂市穂積町馬場小城1-93-1　☎058-326-6537

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプガルーダ (アゲハ)	57,423,450	醜!!男塾 山本	ALL ライフ5／6 バリア100%
2	エスプガルーダ (タテハ)	50,867,020	醜!!男塾 FRK	ALL ライフ5／6
3	エスプガルーダ (アゲハ)	36,392,410	醜!!男塾 たかはし	ALL ライフ4／6
4	エスプガルーダ (アゲハ)	32,146,970	醜!!男塾 DIO	ALL バリア75%
5	ケツイ 絆地獄たち (通常モード タイプA)	250,578,115	醜!!男塾 FRK	ALL 残×0 B×0

マットマウスパートⅡ

神奈川県川崎市中原区新城1009 久我ビル1F　☎044-751-8570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ケツイ 絆地獄たち (通常モード タイプB)	327,672,231	ADA	ALL
2	エスプガルーダ (タテハ)	56,670,310	だる	ALL 1ミス
3	エスプガルーダ (アゲハ)	55,916,000	T！M	ALL 1ミス
4	ビートマニア・ザ・ファイナル(ザ ファイナル)	2,468	レイドリック	ALL
5	ビートマニア・ザ・ファイナル(メロディック)	3,910	穴埋め	ALL

大久保アルファステーション

東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル　☎03-5330-8595

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	アルゴスの戦士	12,052,940	YAM	ALL 約50万落ち
2	エキサイティングアワー	1,887,500	H.N昭野	ALL
3	エスプガルーダ (タテハ)	53,020,990	Wd7-KOL	ALL 5／6 バリア100%
4	餓狼伝説スペシャル (不知火 舞)	1,935,900	MNJ	ALL
5	ダッシュ野郎	262,930	VERTEX-Y.W	ALL 1万点落ち

扇ヶ丘レジャーセンター

石川県石川郡野々市町高橋町15-12　☎076-246-6406

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプガルーダ (アゲハ)	53,488,760	MISS	ALL まだのびる
2	エスプガルーダ (タテハ)	50,182,040	大台記念	ALL ライフ6／6 バリア50%
3	ぷよぷよフィーバー (わくわく)	1,033,387	SRM	ALL MAX15連鎖
4	バトルガレッガ (ボーンナム)	13,717,890	YAM㊐ 次こそはバロンで？	ALL トリが低かった
5	式神の城Ⅱ (日向 玄乃丈)	4,040,594,870	ENX？	ALL 弐式 ×8:24338

GAME BOSS

神奈川県横浜市中区吉田町1-1　☎045-253-8009

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs ティターンズ(シングル・エゥーゴ)	17,099	スネ	ALL Zガンダム・Zガンダム
2	サムライスピリッツゼロ	6'01"75	EZP	ALL ナコルル
3	ドラムマニア9thMIX (スタンダード)	292,035,600	過呼吸アキラ	ALL
4	ギターフリークス 10thMIX(スタンダード)	177,243,450	BLM68	ALL
5	頭文字D Arcade Stage Ver 2(碓氷右回り)	2'49"910	SNOW+	RPS13 雨

GAME IN ナミキ

東京都世田谷区松原2-27-14　☎03-5300-5747

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプガルーダ (アゲハ)	53,588,770	クリアで精一杯㈱	ALL LIFE5 6 バリア0% 金塊0 ラスト錬金失敗
2	エスプガルーダ (タテハ)	55,582,600	YOS.K	ALL LFE4 6 バリアMAX 金塊0
★	怒首領蜂大往生 ブラックレーベル(タイプA)	2,626,488,230	HFD	ALL EX 1周78億 残×3 残ボム2 MAX3228HIT
4	式神の城Ⅱ (ちびふみこ)	4,480,212,330	全コ連-えぬえす	ALL 1ミス 壱式
★	ストライカーズ1945Ⅱ(震電)	3,138,200	M.Tもう少しがんばってみます	ALL 残×3 B×8 1周154万

アミューズメントパークNASA

長野県長野市高田五反田1720　☎026-228-7434

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプガルーダ (アゲハ)	48,974,500	F.M	ALL
2	PRIDE GP 2003	3,026,000	KZO	ALL アリスターオーフレイム
★	ギターフリークス 10thMIX(スタンダード)	706,158,100	NST-14	ALL
4	サムライスピリッツゼロ	4'46"01	NST-運でつなぎました-KZR	ALL 妖怪 腐れ外道
5	ストリートファイター ZERO3アッパー(ガイル)	1,899,600	スコア集計これにて終了です。おつかれ～	ALL

青葉台ガリバー

神奈川県横浜市青葉区青葉台2-9-16 フラワービル1F　☎045-984-2555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイヴァリア2 (バズ)	102,593,300	TSL-KCR	ALL LV542 さようならガリバー
2	エスプガルーダ (アゲハ)	38,048,010	ふっくらおあげ	ALL ど品質 非常ベル発動中
3	式神の城Ⅱ (ふみこ・O・V)	3,781,344,300	おこめ+なめこ=	ALL 弐式 5ミス ALL おめk(ry)
4	式神の城Ⅱ (金 大正)	5,434,731,980	キュンキュン隊	ALL 壱式 キュンキュン×3 ヴァージニアスリム！
5	式神の城Ⅱ (ちびふみこ)	4,850,916,240	縦ひとすじ 中田氏園	ALL 弐式 5ミス ALL タイトスカート蝶サイコー'

プレイシティキャロット巣鴨店

東京都豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビルB1～2　☎03-3943-6735

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城Ⅱ (金 大正)	5,236,786,250	PNI-YOSI	ALL 7ミス
2	式神の城Ⅱ (ちびふみこ)	5,081,269,660	lv.5@セセリたんのたてsj	ALL 5ミス
3	式神の城Ⅱ (ふみこ・O・V)	4,789,112,640	N.S@アゲハ姉のあげmnk	ALL 6ミスくらい
4	怒首領蜂大往生 (タイプA)	1,142,840,620	まごうことなき穴ウメ	ALL 残0 EX強化
5	怒首領蜂大往生 (タイプB)	529,824,120	もずさんALLおめでとう	2-5 ショット強化

ゲームBOX.Q2

愛知県名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ1F　☎052-452-0920

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ぷよぷよフィーバー (とことん)	999,999,999	服部	カンスト レベル82 MAX16連鎖 全消し44回 12分15秒
2	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs ティターンズ(チーム・エゥーゴ)	27,698	ヒビキ ニュータイプキムアツ	ALL Zガンダム.12635 Zガンダム.15063
3	メタルスラッグ 5	4,460,310	ラスボスを初めて見た時 泣きました B	ALL 約50万落ち 500万いくか？
4	式神の城Ⅱ (玖珂 光太郎)	6,325,144,920	T.Y	ALL 弐式 3ミス ×8'43427
5	ケツイ 絆地獄たち (通常モード タイプA)	226,010,569	我輩はジェフである(四段)	2-5 1周1.6億

イミグランデ 相模原店

神奈川県相模原市東淵野辺4-15-1　☎042-753-8881

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアⅡDX 9thstyle(ゴールデン)	7,120	V	HS3、乱、紙 もうムリっぽ‥
2	バトルギア3 (超上級順走)	3'28"897	文太㊙隊長	IMPREZA S202 [GDB]
3	頭文字D Arcade Stage Ver.2(秋名上り)	2'58"330	イッテヨシ @ヌッコロ魔神	MR-2 車種別
4	バトルギア3 Tuned (匠超初級順走)	2'15"309	カイザー	参考記録
5	アウトラン 2 (タイムアタック)	4'26"709	がなり・＊	参考記録 Tulip Garden 直ドリ特攻隊2号(笑)

中野ロイヤル

東京都中野区中野5-52-15　☎03-3387-9599

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイヴァリア2 (シューティング)	14,734,000	中野ガイル	ALL LV318 とりあえず…
2	サイヴァリア2 (バズ)	17,987,700	中野ガイル	4 LV170 アツイ‥
3	Gダライアス (ミュー)	32,407,970	KTZ	ALL 連付
4	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ(シングル・エゥーゴ)	14,460	FJI	ALL Z 穴ウメ
5	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ(チーム・エゥーゴ)	24,191	FJI&れっじ	ALL Z,Z 2ミス 死ねないのに…

ゲー事典
■イミグランデ相模原店 http://www.aa.alpha-net.ne.jp/imigra/ ■ゲームコンドル駒形本店 http://www.geocities.co.jp/Playtown-Knight/8997/
■アミューズメントパークNASA http://www5d.biglobe.ne.jp/~apnasa/ ■ゲームBOX.Q2 http://nmt.cside.com/q2/ ■GAME-college http://www.college1.co.jp/index.html

●青葉台ガリバー（神奈川県）
これが本誌に載るころには、もう当店はありません。長い間ありがとうございました。

●マットマウスパートII（神奈川県）
南武線沿線スレの皆さん、当店は新作を入荷してご来店をお待ち致します。スコアラーの皆さん、いつも申請ありがとうございます。攻め専ギルドの皆さん、ルイーナで会いましょう。

●GAME BOSS（神奈川県）
『ギルティギア 鶡』が、4台ネット対応にて稼働中です。

●イミグランデ相模原店（神奈川県）
ドラゲーが盛り上がってきました！『頭文字D』、『バトルギア3』、『アウトラン2』と走り続けましょう（笑）。もちろんほかのゲームもハイスコア募集しています！今後もよろしく!! BYA

●ゲームコンドル駒形店（静岡県）
『KOF2003』が大ブレイク中。『新・三国戦紀』も人気高です。オールド系では、『ストZERO3』が良い感じですね。サファリの皆さま、お気遣いありがとうございます（笑）。寒さに負けず皆さま、ぜひコンドルへ！
BY スタッフ一同

●ゲームサファリ穂積店（岐阜県）
今年も2月14日に野郎だらけのときめきバレンタインパーティーを行ないます。いれぞうヌードショー、好きなあの人への告白タイムなど、イベント盛りだくさん。彼女のいない野郎同士で盛り上がろう！

●アミューズメントパークNASA（長野県）
今回をもちまして、アミューズメントパークNASAのスコア集計を休載します。スコアラーが増えれば再び始めたいです。協力してくれた皆さま、ありがとうございました。
BY NST-KZR

●ゲームBOX"Q2（愛知県）
いつもこの欄に何を書くかで悩みます。ヒビキ選手の進路が決まりました。料理人を目指すらしいです。大層心配です。牛乳も飲めんのに。

●ゲームハウスピットイン（愛知県）
『ギルティギア 鶡』の大会に参加していただいた方々、大変お疲れさまでした。次回の参加をお待ちしております。今年もピットインをどうぞよろしくお願いします。

●GAME・college（愛知県）
『VF4 EVO』&『ソウルキャリバーII』が2プレイ50円で好評稼働中!! 音ゲーもALL 50円!! 『ビーマニIIDX』、『ギタフリ』、『ドラマニ』、『ポップンミュージック』など。

●ゲームランドおにごっこ（三重県）
寒い毎日が続いていますが、ゲームをしていますか？ この号が発売するころには、『頭文字D』が最新作になって熱いバトルが繰り広げられているはず……です!? 『頭文字D』が録画可能な本店へ!!

ゲームスポット ハロウイン
島根県出雲市渡橋町1211 ☎0853-23-0731

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギルティギア イスカ (チップ)	35"12	IDE	Lv99 Lv0〜
2	ギルティギア イスカ (ファウスト)	47"46	KOL	Lv99 Lv0〜
3	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ(シングル・エゥーゴ)	18,071	サイコ シュウリョウ (´・ω・`)	ALL NT評価A Zガンダム
4	あずまんが大王 パズルボブル (CPU対戦)	1,200,930	FOU	6面 美浜ちよ
5	あずまんが大王 パズルボブル (1人でパズル)	65,423,900	1024	秋 大阪

アババ天神橋店
大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F ☎06-6357-6677

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプガルーダ (アゲハ)	60,526,070	穴埋め	ALL 5/6
2	サムライスピリッツゼロ	3'51"33	?氏	ALL 慶寅
3	テトリス・ザ・グランドマスター	9'46"08	H.Y氏の記録をようやく抜けました。	ALL GM
★	ヴァンパイアセイバー (デミトリ)	1,656,000	ROK	ALL 連必付
5	大王	15,672,830	胃弱	2周ALL

ゲームハウスピットイン
愛知県名古屋市北区金城3-5-6 ☎052-916-1722

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプガルーダ (アゲハ)	54,032,590	YOK	ALL 1ミス バリア100% 1P側でプレイ
★	ぷよぷよフィーバー (とことん)	99,999,999	8TR	16連鎖 11.37
3	エスプガルーダ (タテハ)	45,741,350	まなみ	ALL 2ミス バリア100% 1P側でプレイ
4	サムライスピリッツゼロ	7'21"78	GUY	ALL 柳生十兵衛
5	メタルスラッグ 5	2,655,010	GGG	5面 ターマ

ビッグプレイランド
愛媛県松山市道後樋又11-23 ☎089-925-0566

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプガルーダ (アゲハ)	51,140,850	HTC@てんじんか	ALL ノーミス バリア50%
2	サイヴァリア2 (シューティング)	29,427,800	へたRAY	ALL
3	ダライアス外伝 (W)	6,549,150	中ボス殺しまくり	ALL ABDGLQW 残機 少ない
4	ティンクルスター スプライツ	2,396,770	乙か0-MU @みよん	7面 メビウス 使用 48HITS
5	バーチャファイター2 Ver2.0(アキラ)	5'51"21	RYU	ALL 3本先取設定

ゲームプラザキューティ
大阪府大阪市浪速区恵美須東2-3-17 ☎06-6632-0170

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ビートマニアIIDX 7thstyle(セレクション)	7,110	寸止め大往生	穴うめ大往生
★	ビートマニアIIDX 7thstyle(ユーロ)	6,670	寸止め大往生	アナウメ大往生
★	ビートマニアIIDX 7tnstyle(ストイック)	8,214	寸止め大往生	穴ウメ大往生
4	式神の城II (玖珂 光太郎)	6,012,955,710	モリリン	ALL 3ミス
5	エスプガルーダ (アゲハ)	52,810,760	天満橋民	ALL 残×6

GAME-College
愛知県愛知郡長久手町山越110 ☎0561-61-1439

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂大往生 ブラックレーベル(タイプB)	582,966,720	ROM	最終面 B-S
2	エスプガルーダ (アゲハ)	42,173,960	SHT	ALL 残×3 ボムMAX
3	エスプガルーダ (タテハ)	33,767,040	ROM (セセリ星女専用)	ALL 残×2
4	メタルスラッグ 5	1,944,710		
5	アウトラン 2 (ハートアタック)	865	AO	ALL Dino 246GTS

えの木
高知県高知市旭町3-104 ☎088-825-3293

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ぷよぷよフィーバー (とことん)	99,999,999	LAOS-長田仙人	
★	PRIDE GP 2003	3,498,000	朱雀マスター落ち∞回 店員ケモリ	ALL アンデウソン・シウバ
★	ストライダー飛竜2	30,099,800	ゲーセンは女子供の遊び場じゃない! AAZ	ALL 連同付
4	エスプガルーダ (アゲハ)	52,132,720	HAM	ALL Dボタン付 6 6 3面1950万
5	エスプガルーダ (タテハ)	58,393,450	マッキ上等兵	ALL Dボタン付 6 6

ゲーマーズハウスガンマ
大阪府池田市石橋1-8-10 ステーションプラザ3F ☎0727-62-6780

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプガルーダ (アゲハ)	57,394,420	CAA	ALL 残5 6 バリア100% 金900
2	エスプガルーダ (タテハ)	55,660,610	三日でよく頑張った。YMG-©	ALL 残6/6 ノーボム
3	ケツイ 絆地獄たち (通常モード タイプA)	310,190,461	ガンマ王アモ	ALL
4	ケツイ 絆地獄たち (裏2周目 タイプA)	304,146,483	ガンマ王アモ	真2-5
5	ケツイ 絆地獄たち (通常モード タイプB)	253,927,927	スカ○ー波を出す男 しもしも	2-5

ゲームランド おにごっこ
三重県松阪市日野町12 ベルタウン2F ☎0598-26-7055

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ドラムマニア 9thMIX(スタンダード)	409,210,950	ボーヤ	
2	サムライスピリッツゼロ	8'58"81	参考女キャラ ゲーマーぢゃる君	ALL ミナ ミッチーさん脱ゲーマー記念
3	サムライスピリッツゼロ	5'12"71	TAC	ALL パピー
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2003	109,200	ASR	ALL イオリ ロバート キング
5	ビートマニアIIDX 9thstyle(エクストリーム)	6,365	BEE！	HS3 ランダム

モンキーハウス本館&サブカルチュア合同集計
福岡県福岡市中央区六本松2-6-7（モンキーハウス本館）福岡県筑紫野市二日市北1-2-3 農嶋ビル（サブカルチュア） ☎092-731-0052

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイター ZERO3(ユーリ)	6,207,100	K.Yつかれました	ALL 連同付 モンキー
2	式神の城II (玖珂 光太郎)	6,256,244,580	WSM-F.K	ALL 2ミス ×8 42074 モンキー
3	式神の城II (金 大正)	6,131,284,440	名無し	ALL サブカル
4	エスプガルーダ (アゲハ)	60,046,670	WSM-お茶まにあ KMT	ALL サブカル
5	オペレーション ラグナロク	7,337,150	WSM-ちーまる	ALL 連付 サブカル

ゲームストリート ミルカトル加納店
和歌山県和歌山市加納319-1 ☎073-476-3033

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプガルーダ (アゲハ)	51,781,060	OGU@また2ミス あふ〜ん(ToT)	ALL ライフ4/6 バリア100%
2	エスプガルーダ (タテハ)	48,480,670	白兵王@セセリタン ハァハァ(;´Д`)	ALL ライフ5 6 バリア100%
3	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ(シングル・エゥーゴ)	17,979	しゅう@マダマダ スコアのばせた(泣)	ALL 地Z/宇Z 撃墜35 NT評A
4	ビートマニアIIDX 9thstyle(ポップス)	6,063	ゆうらちん☆テールズウィーバー最高！	ALL
5	ビートマニアIIDX 9thstyle(テクノ)	6,328	セブン@次回作の判定に期待	ALL

アミュージアム草津店
滋賀県栗東市小柿7-8-8 テイサンクスエア内 ☎077-554-3457

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サムライスピリッツゼロ	5'47"06	ARTA	ALL 服部半蔵
2	ビートマニアIIDX 9thstyle(ポップス)	6,027	AFRO	ALL HS-3○R
3	ビートマニアIIDX 9thstyle(テクノ)	6,453	AFRO	ALL HS-3○R
★	ビートマニアIIDX 9thstyle(トランス)	6,659	AFRO	ALL HS-2○R
5	ビートマニアIIDX 9thstyle(エクストリーム)	6,759	AFRO	ALL HS-2○R

遊道楽箱崎店
福岡県福岡県東区箱崎6-1-2 松本ビル1F ☎092-641-9415

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メタルスラッグ4	5,909,580	成仏	ALL マルコ 2ミス
2	怒首領蜂大往生 (タイプA)	982,116,600	蜂スレの皆さんに捧ぐWSM-小尻-MOZ	ALL 残×0 ボム×2 なごさんもがんばれ。
3	怒首領蜂大往生 (タイプB)	671,269,360	NAG	25レーザー強化 1周4 /億 もずさん ALLオメです。
★	ビートマニアIIDX 9thstyle(エクストリーム)	6,924	穴うめ	ALL
5	ビートマニアIIDX 9thstyle(ヘル)	7,799	ゴメンナサイ	ALL

ジャスコ川西屋上プレイランド
兵庫県川西市小花1-6-16 ☎0727-59-7464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サムライスピリッツゼロ	8'08"22	トヨカズ	レラ
2	SNK VS CAPCOM SVC CHAOS	6'20"22	1OIN	ギース・アテナ
3	機動戦士ガンダム 連邦 VS ジオン(シングル・ジオン)	14,029	シッポ	シャアザク
4	ミスタードリラー2	206,795	クリアしただけ	
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002	704,400	モンキー	

GAME'S MILK
京都府宇治市大久保町北ノ山101-5 ☎0774-44-5770

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	新・三国戦紀 七星転生 (趙雲)	2,432,700	アサシン	ALL
2	エスプガルーダ (アゲハ)	55,306,590	KFI-SKY	ALL
3	エスプガルーダ (タテハ)	47,533,570	トール	ALL
4	サムライスピリッツゼロ	3'59"17	KFI-103太刀？	ALL 徳川 慶寅
5	スプラッターハウ	1,015,500	相打ち担当	ALL

ゲー事典
■ GAME'S MILK http://www.milk.uji.kyoto.jp/ ■ アミュージアム草津店 http:www.amuseum.jp/ ■ アミパラ2000 http://www.amipara.co.jp/
■ ミルカトル加納店 http://www8.ocn.ne.jp/~millequa/top.htm ■ ゲームスポットハロウィン http://www.dumyyyy/dumyyyy/ ■ モンキーハウス本館 http://fukuoka.cool.ne.jp/gmcth/index.shtml

●アミュージアム草津店（滋賀県）
明けましておめでとうございます！ 今年も当店では各種ゲーム大会を開催致しますので、イベント掲示板をチェックしてみてください!!

●ゲームプラザキューティ（大阪府）
音ゲーのメンテナンスとシューティングの多さなら当店が一番！ 冬は寒いけどぜひ遊びに来てください！ レトロコーナーのリクエスト、お待ちしております!!

●ミルカトル加納店（和歌山県）
新年、明けましておめでとうございます！ 今年で私も三十路！ 親父狩り適齢期！ 気を付けていきたい所存です。さて、いよいよ来月は『ビーマニIIDX』の新作がお目見え！ 新Verではどうなっているのか大期待！

●ジャスコ川西屋上プレイランド（兵庫県）
『ギルティギア XX #RELOAD』のゲーム大会に多数の参加、ありがとうございます。今後、毎月開催していきますのでぜひ参加してください。スコアラー募集しています。よろしくお願いします。

●えの木（高知県）
『ギルティギア 鶚』と『ee,MALL 2nd』を入荷しました。この号が発売されるころには、『麻雀格闘倶楽部2』の台数も増えていると思います。それとスコアラー、ほんま頼むでぇ……。

●モンキーハウス本館&サブカルチュア（福岡県）
熊本の皆さん、遠征ありがとうございます。
BY サブカルチュア

●遊道楽箱崎店（福岡県）
2003年12月より『麻雀格闘倶楽部2』が1プレイ100円となりました（開始クレジット）。ぜひご来店ください!! スコアラーさんも大募集であります!!

●ゲームスポット大橋（長崎県）
「飛べ！ アッガイ」、「アオナノ」、「A-がんだむ」、「チーム・メガネ」など、楽しいチームが毎日『機動戦士Zガンダム』の2on2対戦プレイを楽しんでいます。みんなが「かかってこい！」と言っています!?

●プラボ浦上店（長崎県）
今月は餃子人気にリュミーンと便乗する月間です。内緒だよ？ P.S.『ハイパーストII』がアーケードにも発売されます。T！M君来店ありがとうね！
BY 村上☆としあき（妖精）

●プレイシティ中央町店（鹿児島県）
年末に『ギルティギア 鶚』、『KOF2003』、『バトルギア3 Tuned』、『ee,MALL 2nd』を入荷致しました。これからも従業員一同、頑張りますので今後ともよろしくお願い致します。

プレイシティ中央町店
鹿児島県鹿児島市中央町34-10 ☎099-252-8884

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ(シングル・エゥーゴ)	19,565	ウッツ	ALL Zガンダム-ビーム
2	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ(チーム・エゥーゴ)	27,607	キリア ウッツ	ALL Zガンダム-ビーム-ビーム
3	バトルギア3 Tuned (匠初級B順走)	2'25"708	SKA9	スカイラインGT-R TUNED [BNR34]
4	バトルギア3 Tuned (匠中級B順走)	2'20"913	SKN9	RX-7 TWIN TURBO TUNED [FD3S]
5	バトルギア3 Tuned (匠弩級B逆走)	3'02"831	F.Y2	インプレッサ S202 STi version [GDB]

プラボ浦上店
長崎県長崎市中園町6-23 ☎095-848-2223

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城II (結城 小夜)	5,309,334,640	MPS	ALL ×8.29770 壱式
2	式神の城II (金 大正)	6,324,172,670	MPS	ALL ×8.40856 弐式
3	エスプガルーダ (アゲハ)	50,678,180	MPS	ALL
4	ぷよぷよフィーバー (わくわく)	491,237	AOI	ALL MAX CHAIN11 TIME12:23
5	ぷよぷよフィーバー (とことん)	11,621,717	JAM	MAX CHAIN15 TIME4:06

PLAY-HOUSE VIDEO-GAMEアスカ
佐賀県伊万里市浜町5番街 エル・アスカビル2F ☎0955-23-2895

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	新・三国戦紀 七星転生	326,100	Mr-AZX	3面
2	サムライスピリッツゼロ	12'19"11	Mr-K.F	最 ミナ
3	ドルフィンブルー	195,650	Mr-K.K	ALL
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002	721,400	Mr-IFAO	ALL
5	蒼天龍	457,600	Ms-NAO	ALL

電脳遊園地ハリケーン鹿屋店
鹿児島県鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル1F ☎0994-41-4188

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラムマニア 9thMIX(スタンダード)	402,805,850	D.D.D.(穴埋め)	ALL
2	ギターフリークス 10thMIX(スタンダード)	342,365,650	D.D.D.(穴埋め)	ALL
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2002	731,400	BBB	ALL
4	ミスタードリラーグレート (インド)	650,445	D.D.D.	ALL
5	PC原人	1,772,490	BBB	不明

ゲームプラザ・ショールーム&SPOLA九品寺合同集計
熊本県熊本市黒髪5-4-62 ゲームプラザショールーム 熊本県九品寺5-10-15 スポラ九品寺 ☎096-372-5700

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メタルスラッグ 5	6,426,010	WSM-NOB	ALL 連付 潰し1回 5面1ミス
★	式神の城II (2P同時)	6,816,854,510	WSM-Y S 333 WSM-どんぐりす	ALL (2人ともALL)ロジャー壱式 光太郎弐式
3	式神の城II (玖珂 光太郎)	6,372,134,660	Y.S 333	ALL 弐式 3ミス アララ7ループ
4	エスプレイド (J-B 5th)	37,217,450	WSM-BAN-MAX	ALL 残×5 6円370 バ75%
5	バトルガレッガ (グラスホッパー)	12,416,100	DGR-どんぐりす	ALL 5面 836万 レインフォーサー

ゲームスポット大橋
長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル1～3F ☎095-845-9619

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターIII 3rdストライク(Q)	5,588,800	SHIRO	ALL (XS)
2	サムライスピリッツゼロ	5'38"13	KCN	ALL 外道
3	サムライスピリッツゼロ	5'50"54	T.Y	ALL 雲飛
4	サムライスピリッツゼロ	5'49"98	A.S	ALL 柳生十兵衛
5	サムライスピリッツゼロ	5'50"51	A.S	ALL 炎邪

ハイスコア集計店

当コーナーではハイスコア掲載店を募集しています。

掲載希望の店舗さまは……○店舗名○連絡先（住所・TEL・FAX・E-mailアドレス）○店長およびハイスコア担当者名○サンプルとして店舗のスコアを10項目○お店のPR文以上を官製はがきに明記して、下記のあて先までお送りください。

※掲載店舗の選定は、ハイスコアを継続して集計できる環境にあるか、プレイヤーが出したスコアを正しく確認・申告できる店舗であるかなどを確認させていただくために、上記項目を提出していただいております。その上で掲載店舗として採用させていただく場合は、編集部よりご連絡しております。ご了承ください。

あて先 〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部 「ハイスコア掲載店希望」係

次回集計
（アルカディア5月号掲載）は
2004年
2月15日(日)
までに出されたスコアで、
2月18日(水)
当日消印まで有効です。

ハイスコアの問い合わせは　E-Mail、FAXをご利用ください

現在集計中のスコア内容をはじめ、稼ぎのテクニックなど、ハイスコア申請で公平さを欠くような質問にはお答えできません。直接ルールとは関係のないご意見、ご感想に関しましてもすべてに返信できない場合があります。ご了承ください。

※お寄せいただいた質問はアルカディアHPに掲載させていただくことをご了承ください。

■E-Mailでのお問い合わせに関して
あて先
hi_score@arcadiamagazine.com
※メールタイトル(subject)には必ず「ハイスコアに関する質問」と明記してください。

■FAXでのお問い合わせに関して
問い合わせFAX番号
03-5433-7212

質問をお寄せいただく場合、氏名／住所／電話番号／返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記ください。また、電話でのお問い合わせに関しては一切お答えできません。ハイスコアに関するお問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願い致します。

ARCADIAMAGAZINE.com
Coin Operated VideoGame Magazine "ARCADIA" Official HomePage

PC http://www.arcadiamagazine.com/
i-mode http://www.arcadiamagazine.com/i/
J-phone http://www.arcadiamagazine.com/j/



アルカディアHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」などハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。

ゲー事典
■電脳遊園地ハリケーン鹿屋店 http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=hurri ■遊道楽箱崎店 http://www02.so-net.ne.jp/~tobby/top.html ■ゲームプラザショールーム http://www.eurus.dti.ne.jp/~shimada/
■プレイシティ中央町店 http://playcity.hp.infoseek.co.jp/index.shtml

CLOSE UP! HI-SCORE SCENE

決して妥協せず、常に己の限界に挑戦し続けるハイスコアラーたち。そんな彼らが織りなす熱いハイスコア争い　常にトップをひた走る者。いつも僅差に泣く者。集計のたびにトップが入れ替わるタイトル。確かにそこにはさまざまなドラマがあるのだ。君にもそんなワンシーンを感じてほしい。

20th chapter.　最終スコア一覧表　その14

スコアラーにとっては当たり前のことでも、ライトユーザーには意外と知られていないことがある。今回はそんな豆知識的なネタをご紹介しよう。

脅威の隠しデモ画面

『プリクラ大作戦』は連鎖パターンを考えることでスコアに大きな差が付く、パズル色が強いアクションゲームだ。

本作には、開発陣に自分たちの作ったゲームをほどよくやり込んでいた人間が居たことを証明する「あるもの」が残っているのだ。

それが何かというと、通常のデモ画面とは違う稼ぎのお手本デモ画面だ。これは、通常のデモ画面中にどれでもいいからボタンを一つ押しっ放しにしていると、連鎖を決めてスコアを稼いでいるプレイが見られるというもの。

噂では集計開始から間も無いころに、このデモ画面を参考にしてパターンを作成し、トップを取ったプレイヤーが居たらしい。

それにしてもこのデモ画面の変化に気付いた人はかなりの注意力を持った人に違いない。

基板購入、その訳は……

『鉄拳3』は基板が稼働して一定時間を経過すると、タイムリリースキャラが出現することはよく知られているが、稼働時間が長くなるにつれ、CPUキャラが徐々に強くなり、こちらの技をガードする確率が少しずつ上がっていくことはあまり知られていない。普通に遊ぶ分には、大して問題にはならないが、タイムアタックをしているスコアラーにとって、これは致命的なシステムだ。ただでさえコンマ1秒のために何百回、何千回も挑戦を繰り返すタイムアタックなのに、どんどんCPUキャラが強くなっていくのだ。

これに対して一人のスコアラーが、掟破りの離れ業をやってのけた。何と『鉄拳3』の基板を新品で購入し、自分がタイムアタックをするときだけゲーセンに基板を持ち込み、タイムアタックが終わったらすぐに電源を切って、CPUが弱い状態を維持していたのだ。

多少やり過ぎという感もあるが、ハイスコアを出すために要する時間と金額を考えれば、賢いやり方なのだろう。ハイスコアの狙い方は人それぞれ、いろいろな角度からのアプローチがあるのだ。

1997年に集計開始したタイトル

ゲームタイトル	部門	スコア	備考&ルール
ライデンファイターズ	エイジス	54,241,190	キャラ別にスコアで集計。
	ビーストアロー	54,550,210	
	チェイサー	54,940,680	
	デバステイター	55,318,230	
	エンデバー	54,012,980	
	ジャッジスピア	56,481,730	
	ライデンMk-II	53,641,510	
	スレイブ	55,288,540	
サムライスピリッツ天草降臨		2'39"43	タイムで集計。使用キャラは問わず。
わくわく7	ライ	40,454,600	キャラ別にスコアで集計。
	アリーナ	46,379,500	
	スラッシュ	28,003,600	
	ティセ	31,979,100	
	ダンディJ	42,696,800	
	まるるん	41,362,300	
	ポリタンクZ	25,017,500	
プリクラ大作戦	クララ	61,417,200	キャラ別にスコアで集計。
	キララ	63,346,100	
	グレイ	45,085,100	
クレオパトラフォーチュン		999,999,990	スコアで集計。カンスト達成のため集計打ち切り。
セガ・ツーリングカーチャンピオンシップ		2'39"788	タイムで集計。
デッドオアアライブ	ノーマルモード	1'27"10	部門別にタイムで集計。使用キャラは問わず。
	バーストモード	1'19"00	

最新ゲームのルールと既存ゲームの追加・変更ルール

〈2003年12月22日以降の最新ルール（2004年1月18日集計）〉

●**バトルギア3 Tuned**……タイムアタックモードで【初級B　順走、初級B　逆走、中級B　順走、中級B　逆走、弩級B　順走、弩級B　逆走】の6コースを集計します。※このほかの部門はバトルギア3と合同集計とします。※車種、AT／MT、NESYSキーの使用は問いません。※匠モードは集計しません。

■工場出荷設定【DIFFICULTY：NORMAL】

●**ポチッとにゃ～**……【ひとりでポチにゃ～】はスコアで集計。【ポチにゃ～アタック上級】はタイムで集計。【ポチにゃ～アタックサバイバル】はおじゃま数で集計します。※【ひとりでポチにゃ～】のスタートレベルは問いません。

■工場出荷設定【なんいど：LEVEL4、レベルひょうじ：なし、クレジットひょうじ：あり、COMマッチすう：1ラウンド】

●**新・三国戦紀　七星転生**……【スコア】の1部門で集計します。※使用するキャラクターに制限はありません。

■工場出荷設定【PLAYER STOCK：2、DIFFICULTY：NORMAL】

ゲームタイトル	部門	スコア	備考&ルール
ストリートファイターⅢ	ユン&ヤン	6,428,400	キャラ別にスコアで集計。【いぶき】は永久パターン発覚のため集計打ち切り。
	アレックス	4,057,800	
	ダッドリー	5,311,800	
	リュウ	5,630,300	
	ケン	6,594,700	
	エレナ	5,117,500	
	オロ	7,270,200	
	ショーン	6,536,000	
	ネクロ	6,270,100	
	いぶき	記録無し	
鉄拳3	エディ・ゴルド	1'35"88	キャラ別にタイムで集計。
	リン・シャオユウ	1'06"16	
	ファラン	1'12"56	
	ポール・フェニックス	36"88	
	フォレスト・ロウ	1'13"08	
	キング	1'20"81	
	吉光	43"26	
	ニーナ・ウィリアムズ	1'12"58	
	レイ	1'17"65	
	ガンジャック	51"18	
	クマ(パンダ)	1'17"33	
	ジュリア・チャン	1'08"18	
	木人	56"51	
	ブライアン・フューリー	57"90	
	三島 平八	53"16	
	オーガⅠ	56"31	
	オーガⅡ	54"51	
マジカルドロップ3	ストーリー	7,718,278	部門別にスコアで集計。【ひたすら】は強制リセットのため集計打ち切り。【すごろく】は永久パターン発覚のため集計打ち切り。
	ひたすら	記録無し	
	すごろく	記録無し	
とべ!ポリスターズ		641,060	スコアで集計。
ストリートファイターEX plus		3,102,800	スコアで集計。使用キャラは問わず。
電車でGO!		208.0km	スコアで集計。

ゲームタイトル	部門	スコア	備考&ルール
パズルボブル3	ふつうモード	749,470,040	部門別にスコアで集計。
	2.5モード	838,443,980	
セカンドアース グラティア		7,797,240	スコアで集計。
ウォーザード	タバサ	9,999,999	キャラ別にスコアで集計。【タバサ】はカンストのため集計打ち切り。
	レオ	2,727,400	
	タオ	4,651,800	
	ムクロ	5,557,600	
ティンクルスタースプライツ		4,007,569	スコアで集計。
ぷよぷよSUN		1,777,528	スコアで集計。
ブレイカーズ		18,284,300	スコアで集計。
マクロスプラス		5,316,190	スコアで集計。
ストリートファイターEX		1,880,400	スコアで集計。
スカッドレース	初級 昼	2'14"57	部門別にタイムで集計。
	初級 夜	2'00"08	
	中級	2'34"21	
	上級	2'30"90	
スカッドレース ニューバージョン	初級 昼	2'01"16	部門別のタイムで集計。※ローリングスタートで始まるのがニューVer.
	初級 夜	1'46"47	
	中級	2'24"32	
	上級	2'26"87	
ソニックウイングスリミテッド		3,706,800	スコアで集計。
コラムス'97		9,999	スコアで集計。カンストのため集計打ち切り。
さるかにハムぞう		264,350	スコアで集計
リアルバウト餓狼伝説スペシャル		1,922,600	スコアで集計。
ヘブンズゲート		2'40"83	タイムで集計。
マネーアイドルエクスチェンジャー	一人で練習	9,999,999	スコアで集計。両部門ともカンストのため集計打ち切り。
	対CPU	9,999,999	
アルペンレーサー2		1'36"952	タイムで集計。隠しキャラ使用不可。
GTI CLUB		1'24"620	タイムで集計。
怒首領蜂	タイプA	748,414,350	機体別にスコアで集計。
	タイプB	704,468,390	
	タイプC	719,354,770	
紫炎龍		63,673,420	スコアで集計。

●**アウトラン2**……タイムアタックで【A:Tulip Garden、B:Metropolis、C:Ancient Ruins、D:Imperial Avenue、E:Cape Way】の5コースを集計します。これに加えて【ハートアタックモード】をハート数で集計します。以上の6部門で集計します。
※使用車種に制限はありません。また、AT/MTどちらでプレイするかは問いません。
■工場出荷設定【DIFFICULTY LEVEL:NORMAL】

●**ザ キング オブ ファイターズ2003**……【スコア】の1部門で集計します。※キャラクターの使用に制限はありません。
■工場出荷設定【難易度:4、クレジット/レベル:ひょうじあり/なし、しゅっけつ/フラッシュ:ひょうじ あり/あり】

●**ぷよぷよフィーバー**……一人用の【るんるんコース、わくわくコース、はらはらコース】の3部門をスコアで集計します。【とことんフィーバー】はカンスト達成のため集計を打ち切ります。
■工場出荷設定【GAME DIFFICULTY:NORMAL、GAME MODE:NORMAL、VS MATCH POINT:2、VS DEFAULT LEVEL:3、VS FINISH:OFF、MARGIN TIME:128】

●**ころん**……1億点+α達成のため集計を打ち切ります。

新作

アヴァロンの鍵 ver1.20“召喚・宴”

（ヒットメーカー／セガ）

ザ・ランブルフィッシュ

（ディンプス／サミー）



2D格闘ゲームの新星！ 次号で

ゲームシステムの全容が明らかに!!

サムライスピリッツ零 SPECIAL

（悠紀エンタープライズ／SNKプレイモア）

ネットセレクト サラリーマン金太郎

（サミー）

ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2002-2003 Ver.2.0

（ヒットメーカー／セガ）

闘劇続報

闘劇2004

闘劇予選を徹底リポート!!

掲載タイトル

ポップンミュージック11（コナミ／コナミマーケティング）／**ビートマニアⅡDX 10th style**（コナミ／コナミマーケティング）／**ゾイドインフィニティ**（タイトー）／**湾岸ミッドナイト MAXI BOOST**（仮称）（ナムコ）／**頭文字D アーケードステージ Ver.3**（ヒットメーカー／セガ）／**ザ・キング・オブ・ファイターズ 2003**（SNKプレイモア）／**ギルティギア 鶡**（アークシステムワークス／サミー）／**オーリーキング**（アミューズメントヴィジョン／セガ）／**ウォートラン・トルーパーズ**（コナミ／コナミマーケティング）／**機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ**（発売元・バンプレスト　開発元／販売元・カプコン）／**バトルギア3Tuned**（タイトー）／**アウトラン2**（SEGA-AM2／セガ）／**サムライスピリッツゼロ**（悠紀エンタープライズ／SNKプレイモア）／**エスプガルーダ**（ケイブ）／ほか

ARCADIA 次号予告

次号4月号 No.47は

2月28日（土）発売予定

予価650円

B2判ポスター付

※内容は都合により変更する場合があります。ご了承ください。

投稿募集

各コーナーへのメールでの投稿あて先

連載コーナーへの投稿

- ■アフロ文字ネタ投稿 afro@arcadiamagazine.com
- ■アフロイラスト投稿 afro_cg@arcadiamagazine.com
- ■ハイスコア全国集計 hi_score@arcadiamagazine.com
- ■ジャンク新聞 junk@arcadiamagazine.com
- ■まじかる猛者通信 mosa@arcadiamagazine.com
- ■ゲーバロ館 dohjin@arcadiamagazine.com
- ■ゲーマー用語の基礎知識 script@arcadiamagazine.com
- ■ニュースクリップ news@arcadiamagazine.com
- ■アーケーダー・ネオ arcader@arcadiamagazine.com
- ■ビート・レイジングⅡDX raizing@arcadiamagazine.com
- ■どんたんどどたん dontan@arcadiamagazine.com
- ■ポップンイラストコンテスト popn@arcadiamagazine.com
- ■イベントリスト、ゲーセンMAP、オールドゲームのあるお店、アルカディアクーポン、その他店舗に関する募集あて先 location@arcadiamagazine.com

タイトル支援コーナーへの投稿

- ■ギルティギア イグゼクス「アソシエイション イグゼクス」 sp_ggx@arcadiamagazine.com
- ■KOF投稿「MVS大明神」 sp_kof@arcadiamagazine.com
- ■バーチャファイター4 エボリューション「バチャっ子インフィニティ エボリューション」 vf4@arcadiamagazine.com

特定のコーナー以外の投稿やアルカディアに関するお問い合せは……

- ■その他のコーナーあて投稿はこちら post@arcadiamagazine.com
- ■アルカディアに関する問い合わせはこちら arcadia@arcadiamagazine.com
- ■WWW管理者あてはこちら webmaster@arcadiamagazine.com

すべてのあて先は……

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部（各コーナー）係

たくさんの投稿お待ちしています。
4月号（No.47　2月28日発売号）への投稿は締め切りました。次号への投稿もよろしく!!

投稿規定

アーケードゲーム、ゲームセンターに関連のあるカラー＆モノクロ（4色／1色）イラストを募集しています。内容は、著しくモラルに反したものでない限り、何でもアリです。複数のコーナーにまとめて投稿する場合、コーナー名、住所、氏名、ペンネームを、各投稿作品の裏に書いてください。封筒にも各コーナー名を書いていただけると助かります。詳しくは、アルカディア フロンティアーズまたはARCADIAMAGAZINE.COMの投稿規定を参考にしてください。

各コーナーへの投稿締め切りは……

5月号（NO.48 3／30）　**2月16日（月）必着**

6月号（NO.49 4／30）　**3月16日（火）必着**

電影心象スケッチブック

筐体百景

四十六之回

TEXT／PHOTO 田渕健康



冬の夜風

白い息を中に舞わせ、かじかむ手を押さえる。

この手で、まともにレバーを握れるだろうか。
そんなことを思いつつ、世間に浮かぶ
見慣れた看板を目指す。

足下の雪は、人間を拒むように硬く。
意地になって足跡を刻みつけるように、
踏み出す足に、無意識に力が篭もる。

そのうち、より効率よく雪道を歩くため、
踏み出す足の角度や歩幅を調整したりと。
気がつくと、降り積もった雪さえも
“攻略”しようとする自分がいる。

難儀な性分だなと思いつつも、
今年の雪はイージーモードだったな、とか。
当てはめなくてもいいカテゴライズが頭に浮かぶ。

冬の夜風は、まだまだ冷たいけれど。
そう遠くない春を待ちつつ、
今日も雪を踏みしめ、あの店へと。

■取材地／札幌市・ハイテクセガ

告知 このコーナーでは、あなたの心に残る筐体逸話、街中の得難い筐体シチュエーションなどの情報もお待ちしております。編集部「筐体百景」係まで

編 集 後 記

テーマ：「バレンタインデーにチョコを貰いたいゲームキャラといったらだれ？」

●最近女キャラってないからアレだけど、使ってたキャラ準拠で言えば、ひなた・さくらなんだが、二人ともチト髪が短いんだよなぁ。なので、間をとってかすみかな。とはいえ女の子ならだれでもいいですよ、別に。(猿渡)

●甘部部長として、来るチョコは拒まず何でも頂きます。指名できるなら「奇々怪々」の小夜ちゃんだな。しかしまぁ、あの世界にチョコやバレンタインはねぇっつーオチか、良くておはぎがもらえるか!?(でそ)

●やはり、自分史上最も貢いだ女子校生(女子高生？)忍者いぶきにマジ貰いたい！　霞駆けでグラップルを誘われての低空霞朱雀で、うっかりチョコレート製苦無のシャワーを浴びたい感じか。(杉田)

●ミシェール(鉄拳2当時)からトーテムポール型チョコが貰えればよし。ジュリアから頭皮型チョコをもらってしまったなら、それは厄年の知らせ。(ケコンしましたよええちゃあさんこれでいいですヵマッスル北裏)

●ていうかさぁ～(気だるい感じでR○Dさん風に)、ゲームキャラとは書いてあるけど女キャラとは書いて無いからダルシムでもいいってこと？　本物ダルシム一度見てみたいんですけど……。(itakyo)

●どうせ貰うなら美味しいのがいいので、料理が趣味のフィオでしょうか。ヘタの何たらじゃなければいいんですが。後はフェイ・イェンの手作り(？)チョコなんて面白そうですね。デカくて。(河野)

●貰いたいキャラじゃなくて、貰いたいチョコの話になっちまいますが、「ゼビウス」のバキュラチョコとかあったら、食ってみたいっす。まあ、ただの板チョコですがね。(まちん)

●バレンタインチョコレートで連想したアーケードゲームのキャラはムサピィとファウスト。彼らからの愛のチョコはどんなだろう……想像してみましたが、ゴメン、俺には無理。(&ぉ会長≠&ぅ　です)

●春麗とかキングとか。ナイアもいいなあ。ハマーン様も外せない。でもみんな気が強そうだから、チョコを貰うっていうよりもお猪口で酒を酌み交わしたいです。チョコは現実の世界で頂きたくっ！(まこ～る OF JOYTOY)

●バレンタインだけにアイヴィー(イザベラ・ヴァレンタイン)ということで一つヨロシク。っつーかだれだよ、こんな質問にしたのは！　え？　編集長がOK出したって？　中年だからって調子に乗ってんのか!!(おじゃ)

●貰いたいキャラなんですが……「IIDX」の彩葉／佐倉ですね。LOVE♥SHINEのムービー中でリリスと何か作ってますが、アレがチョコならそれを我が手に(妄想爆発)！　もしくは「QMA」のシャロン希望！(あっくん)

●やっぱり、編集部にもバレンタインデーは訪れるモノです――。チョコを貰いたい女キャラといえば、「鉄拳4」のシャオユウですね。鳳凰の構えからチョコを貰いたいデス！　キャンセル無しで。(ブルタル)

●バレンタインデーにチョコを貰いたいキャラクターといえば……たくさんいすぎて選べません！　まあ、しいて挙げるとすればブリジットかな。ブリジットなら女じゃなくてもチョコ欲しいぞ！(消えそうな田口店長)

●皆さんネタに走っていそうな気がするので、痛々しくマジメに答えてみます。ん～……西村キヌ先生画の「カプエス2」アテナで。露出度ってやっぱり低い方がいい……ですよね？(勝田@銀杏チョコ希望)

STAFF

■発行人　浜村 弘一
■編集人　松本 秀寿
■編集長　猿渡 雅史
■アートディレクター　大里 浩二(THINKS NEO)
■デスク　霜田 和人／杉田 哲朗
■編集スタッフ　北裏 裕章／伊丹 恭／鈴木 宏昌／河野 淳一／安藤 慶祐／高橋 誠／小沢 正／飯塚晃司／砂田 秀幸／五藤 俊次／勝田 周
■編集協力(五十音順)　赤男／伊勢猫／INO／H.L　MVP／OYZ／カイゼルちくわ／キャサ夫／キャベツ／極限堂／閃屋／栗田／GrayZone／黒鉄タカスエ／K／京城／ケンちゃん／COSPA／小山 祥之／C・LAN／シロウ／Joe／庄司卓／するする／田渕健康／地球／ちゃっきー／テトラ／DragonLEE／新丸一／袴田 直樹／バチ／ハメコ。／福田欄太郎／三重県の山本さん／モミポン／ラオウ
■デザイン　久保田 シンヤ／野中 郁子／大竹 伸子／山田 由紀子(THINKS NEO)／吉原 美和(THINKS NEO)／斉藤 若子／安井 朋美
■タイトルロゴ&表紙デザイン　Smile Studio(福島 トオル)
■制作協力　藤原 城嗣／株式会社ヘッドルーム
■フォトグラフ　Studio Atom
■イラスト(五十音順)　天野シロ／今井 神／閃屋／騎崎サブゼロ／堤利一郎／斉藤コーキ／G=ヒコロウ／FALCOON／ミギー／ムドウ／龍輝雅龍
■業務部　青木 孝道
■広告営業　阿部 寿一／幸 宏樹／田山 麻子
■雑誌営業　堂前 秀隆／酒井 朋喜／中村 宣忠

【お詫びと訂正】

アルカディア1月号におきまして、以下の誤りがありました。

●「月刊アルカディア2月号(No.45)」の137ページ「ロングランゲームズブースター」におきまして、記述の誤りがありました。【パイキティーズ】対【小川100%】の中の試合「蝿」対「麦」の先鋒戦は「麦」が勝利したとありますが、正しくは「蝿」の勝利になります。また、この試合で書かれている「蝿」の行動は「麦」、「麦」の行動は「蝿」のものです。この後「蝿」を「小川」が倒し、「乱レボ」との中堅戦になります。関係者各位、および読者の皆さまにご迷惑をおかけしたことを深くお詫びするとともに、訂正させていただきます。

月刊アルカディア 3月号【No.046】
COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.045

第5巻 第3号 通巻第46号　平成16年3月1日発行（毎月1回1日発行）
雑誌11547-03

■発行所　株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
営業局　03-5433-7850(ダイヤルイン)
広告部　03-5433-7214(ダイヤルイン)

WebSite　http://www.arcadiamagazine.com/
e-mail　post@arcadiamagazine.com

■印刷所：凸版印刷株式会社

【アンケートはがきの書き方】

下のアンケートはがきの必須事項にお答えください。プレゼントの賞品と番号は60ページに掲載されています。回答欄は記述式になっています。鉛筆でなくても構いませんが、できるだけ見やすい濃さで、はっきりとお書きください。

はがきの裏面A1とA3の欄は下記の質問事項への回答になっています。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

【アルカディア 3月号【No.46】　アンケートの質問事項】

Q1.面白かった、つまらなかったゲームタイトル記事を教えてください(複数回答可)。
※以下のゲームタイトル記事あ～への番号の中から選んでください。

Q3.毎号読みたい連載記事、無くしていい連載記事を教えてください(複数回答可)。
※以下の連載記事1～40の番号の中から選んでください。

	ゲームタイトル記事
あ	アヴァロンの鍵
い	アウトラン2
う	ee'MALL 2nd avenue
え	頭文字D アーケードステージ Ver.3
お	ウォートラン・トルーパーズ
か	エスプガルーダ
き	オーリーキング
く	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ
け	ギルティギア イグゼクス #RELOAD ザ ミッドナイトカーニバル
こ	ギルティギア 鶡
さ	クイズマジックアカデミー
し	サイヴァリア2 ザ ウィル トゥ ファブリケイト
す	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2003
せ	サムライスピリッツゼロ
そ	サムライスピリッツ零SPECIAL
た	ザ・ランブルフィッシュ
ち	新・三国戦紀 七星転生
つ	スターホースプログレス　グローリー アット ザ トラック
て	ゾイドインフィニティ
と	ドラゴンクロニクル
な	ドラゴントレジャー
に	バーチャファイター4 エボリューション Ver.B
ぬ	ハイパーストリートファイターII ～アニバーサリーエディション～
ね	バトルギア3Tuned
の	ビートマニアIIDX 10th style
は	ポチッとにゃ～
ひ	ポップンミュージック11
ふ	メタルスラッグ5
へ	モンスターゲートオンライン　～混沌の大地～
ほ	ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2002-2003
ま	湾岸ミッドナイト MAXI BOOST(仮称)

	連載記事
1	アーケーダー・ネオ
2	アーケードゲーム ライブラリー
3	アーケードニュースアナライズ
4	愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!
5	アルカディアクーポン
6	アルカディア超推薦 ゲーマー「お気に入り」サイト
7	アルカディアデータベース
8	アルカディア読者プレゼント
9	アルカディア フロンティアーズ
10	MVS大明神
11	懐古芸夢成り上がり物語 レゲー鉄砲玉
12	街頭電脳遊戯語録 ゲーマー用語の基礎知識
13	筐体百景
14	GGXX アソシエイション イグゼクス
15	ゲームメーカー・ナウ!!
16	コスプレ・プレイスタイル
17	次号予告・募集記事
18	ジャンク新聞
19	ジョイスティックトゥルーパーズ
20	設定資料集
21	全国ゲーセンイベント準備会
22	魂を籠める者
23	どんたんどどたん
24	日本縦断 ゲームセンターマップ
25	ニューディスクレビュー
26	ハードウェアミュージアム
27	ハイスコア全国集計
28	パンドラキャラット改
29	ビート・レイジングIIDX
30	プライズワンダーランド
31	編集後記
32	ポップンな関係
33	まじかる猛者通信
34	メダル「始めてみよう」物語
35	目次
36	ロングランゲームズブースター

Q8.学校・職業・その他

1	小学生	6	高校2年生	11	大学生	16	フリーター
2	中学1年生	7	高校3年生	12	大学院生	17	無職
3	中学2年生	8	短大生	13	会社員		
4	中学3年生	9	専門学校生	14	自営業		
5	高校1年生	10	予備校生	15	主婦		

■ご質問とお問い合わせ
本誌に関するご質問は、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願いいたします。
なお新作ゲーム情報およびゲームの内容などに関しましては、誌面内容以上のことはお教えできかねますのでご了承願います。
カスタマーサポート　**03-5433-7868**（祝祭日を除く月曜～金曜日の正午～午後5時まで）
メールアドレス　***arcaida@arcaidamagazine.com***

アルカディア・ムック通信販売のご案内

近所の本屋さんに欲しい本が無いときってあるよね？　そんなときは定期購読が一番だ！何より、買いに行かなくても確実に入手できるのがうれしいよね。
ARCADIAの1年間の定期購読料金は8,760円。
(1冊650円×年間12冊=7,800円)＋（80円【送料】×年間12冊=960円）=8,760円
お問合せは下記までどうぞ。

●バックナンバー
アルカディアのバックナンバー、およびアルカディアムック(ギルティギア ゼクス／バーチャファイター4／バーチャファイター4エボリューション／THE KING OF FIGHTERS2001／THE KING OF FIGHTERS2002／鉄拳4／SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS)も通信販売で扱っています。残り部数が少ないので、在庫を下記までお問い合わせいただくか、アルカディアオフィシャルホームページにてお調べください。

■通信販売のお問い合わせはこちらまで
アスキーストア
電話：03-3499-9300（土日祝祭日を除く10:00～17:00）
お申し込みの詳細はWEBページにも掲載していますので、そちらもご覧ください。
定期購読ページ　**http://www.ascii-store.com/**
バックナンバー　**http://www.arcadiamagazine.com/**

ARCADIA No.46

アンケートはがき

P.200にある、アンケートの質問を元に記入してください。

Q1. 面白かった、つまらなかったゲームタイトル記事とその理由を教えてください。

A1.

面白かったゲームタイトル記事	理由
番号	
番号	
番号	
番号	

つまらなかったゲームタイトル記事	理由
番号	
番号	
番号	
番号	

Q2. A1の面白かったゲームタイトル記事のボリュームに満足していますか？

A2. (はい　いいえ)

Q3. 毎号読みたい連載記事、無くていい連載記事とその理由を教えてください。

A3.

毎号読みたい連載記事	理由
番号	
番号	
番号	
番号	

無くていい連載記事	理由
番号	
番号	
番号	
番号	

Q4.表紙の感想をお願いします。

A4.

Q5.付録ポスターの感想を教えてください。

A5.

Q6. 現在学生の方にお聞きします。今後就職したい職業を教えてください。
例)ゲーム会社のプログラマー、アパレル会社の販売員、など。

A6. 職種

Q7.現在就職している方にお聞きします。現在の職業と業種を教えてください。

A7. 職種　　業種

Q8.現在の職業を転職したいですか？　また、転職するとしたら、どんな職業に転職したいですか？

A8. □転職したい

職種

□転職する気は無い

Q9.今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作品を教えてください。

A9. 〔　　　　〕ページ〔　　　　〕さんの投稿

自由欄　〔　　　　〕都道府県　P.N〔　　　　〕

ご協力ありがとうございました！

ゲーム名

集計部門（キャラ・コースなど）

スコア（タイム）

面数

難易度

備考

達成日　年　月　日

得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）

ゲームセンター

名前

電話

住所　都道府県　市郡区

スコアネーム（最大20文字）

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長　印

このほかに個人申請がある場合

●申請方法と申請枚数
□ハガキ(　　)枚□FAX(　　)枚

郵　便　は　が　き

50円切手を貼ってください

154-8528

（受取人）
(株)エンターブレイン
東京都世田谷区若林1-18-10
ARCADIA 編集部
ARCADIA No.046
全国集計ハイスコア係
個人申請用はがき

フリガナ		年　齢	性　別	血液型
氏　名		歳	男・女	型
生年月日	19　年　月　日	電話　（　）		
住　所	□□□-□□□□ 都道府県 市郡区			
E-メールアドレス		職業		
電子メールによる情報などの送付を希望しますか？	□はい　□いいえ			

「ハイスコアページへの、ご意見ご要望などありましたらお願いします。」

ありがとうございました！

料金受取人払
世田谷局承認
149
差出有効期間
平成16年3月
27日まで
（郵便切手不用）

郵　便　は　が　き

154-8736

1 4 9

（受取人）
(株)エンターブレイン
東京都世田谷区若林1-18-10
ARCADIA 編集部
ARCADIA No.046 アンケート係

フリガナ		年　齢	性　別	A10.職業
氏　名		歳	男・女	
生年月日	19　年　月　日	電話　（　）		
住　所	□□□-□□□□ 都道府県 市郡区			
E-mailアドレス		プレゼント番号		
電子メールによる情報などの送付を希望しますか？	□はい　□いいえ			

Q11.今、一番熱中しているアーケードゲームタイトルを教えてください。
A11.[　]

Q12.今後発売される予定の、一番期待しているアーケードゲームタイトルを教えてください。
A12.[　]

Q13.この本「ARCADIA」をどこでお知りになりましたか？　一つだけお答えください。
A13.[□書店　□ファミ通の広告　□知人からの紹介　□Webサイト　□その他(　)]

Q14.いつも読んでいる雑誌を教えてください(複数回答可)。
A14.[　]

enterbrain

VIRTUA FIGHTER 10th ANNIVERSARY ~Memory of Decade~

Virtua Fighter 10th Anniversary

enterbrain mook

DVD VIDEO

すべてのバーチャファイター達へ…

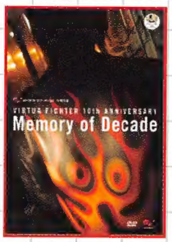
映像とゲームで綴る『バーチャファイター』シーン10年の軌跡――
『バーチャ』とはいったい何か？　いま、その答えがここに刻まれる！

大・大反響です！

- これだけの内容で3,300円はかなり満足（埼玉県・23歳）
- 『バーチャ』と出会って10年。色々なプレイヤーたちが輝いていて、特に新宿ジャッキーには私も追っかけたくぐらいの「憧れ」がありました（北海道・30歳）
- 目頭が熱くなった（感涙）！（宮城県・33歳）
- あらためて『バーチャ』が偉大な作品であることを思い出した（愛知県・24歳）
- キャラの"ポリゴンカクカク"グラフィックが、今見ると新鮮！（福島県・27歳）
- 想像以上のムーブメントがあったんですね。もっと早く知りたかった！（滋賀県・30歳）
- 友人たちと『バーチャ』で遊んでいた頃を思い出しました。半年ぶりにちょっとゲーセンに行ってみたくなりました（山形県・40歳）

2大特別付録付き！

DVDビデオ『Memory of Decade』



『バーチャ』シーンを彩った名プレイヤーたちの栄光と苦悩の物語をドキュメンタリー化！『バーチャ』に魅せられた彼らの、真実の声を聞け！

＋

プレイステーション 2専用ソフト『Virtua Fighter 10th Anniversary』



海外では『Virtua Fighter 4 Evolution』（プレイステーション 2）の特典として収録され、日本では未発売だったあの『バーチャ』が、ついに登場！

"PlayStation" および "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

本＋DVD＋ゲーム＝3,300円（税抜）

NOW ON SALE!



『バーチャファイター10th Anniversary ～Memory of Decade～』3300円（税別）
＜同梱物＞DVDビデオ『Memory of Decade』"プレイステーション2"専用ソフト『Virtua Fighter 10th Anniversary』同梱

【この商品に関するお問い合わせ先】
エンターブレイン カスタマーサポート：03-5433-7868　受付時間／午後12:00～午後5:00（土日祝日を除く）　メールアドレス／support@ml.enterbrain.co.jp
※本製品は書店および書籍を取り扱っている量販店、一部スーパーにてお買い求めください。インターネットでのお求めは http://www.enterbrain.co.jp まで

COIN OPED VIDEOGAME MAGAZINE No.
平成16年3月1日発行（毎月1回1日発行） 第5巻 第3号 通巻第46号
●定価650円 本体619円



T1111547030654
雑誌11547-03 Printed in Japan 凸版印刷